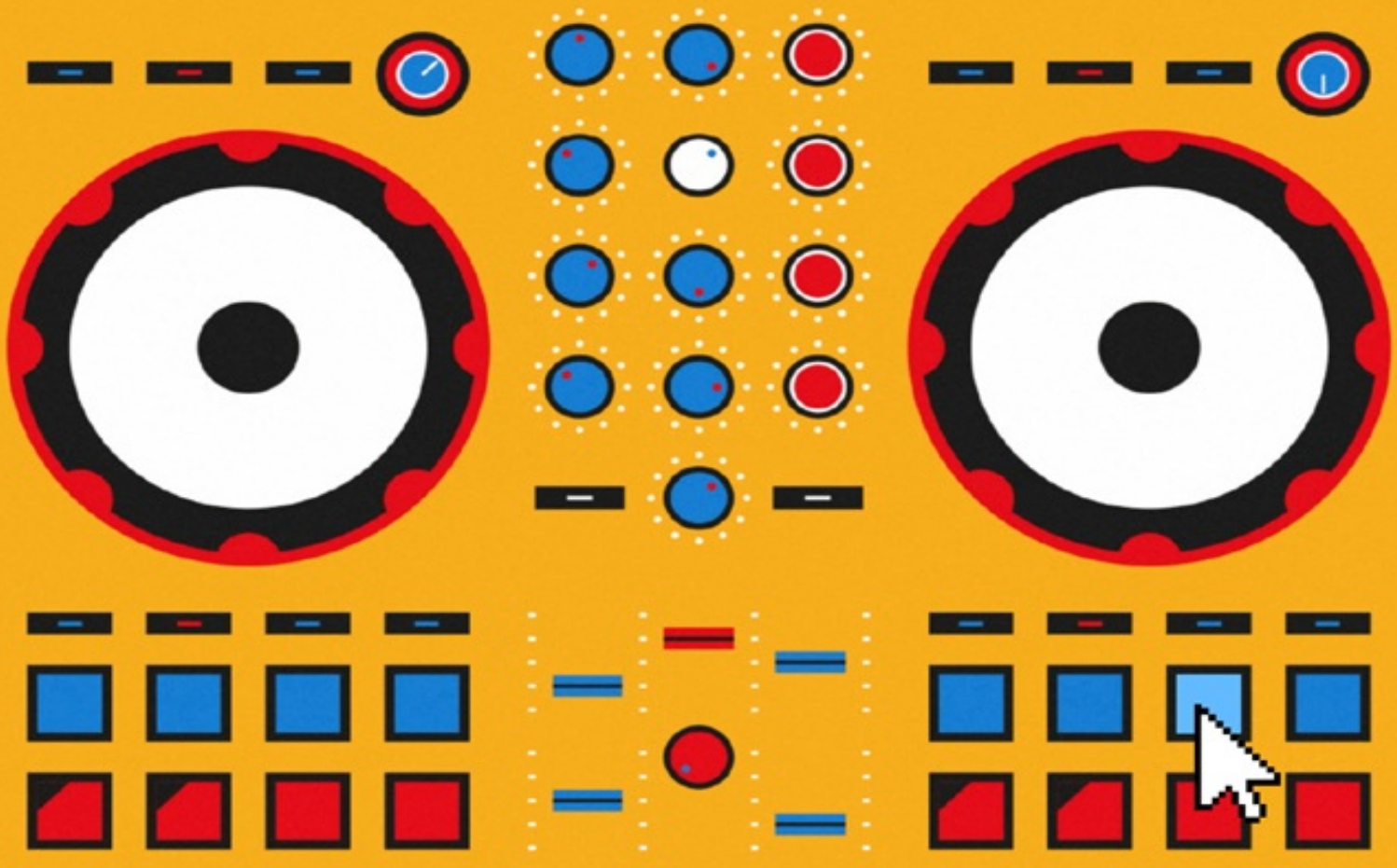
RESERVOIR BOOKS

Javier Blánquez

Loops 2

Una historia de la música electrónica en el siglo XXI

Epílogo de Ewan Pearson



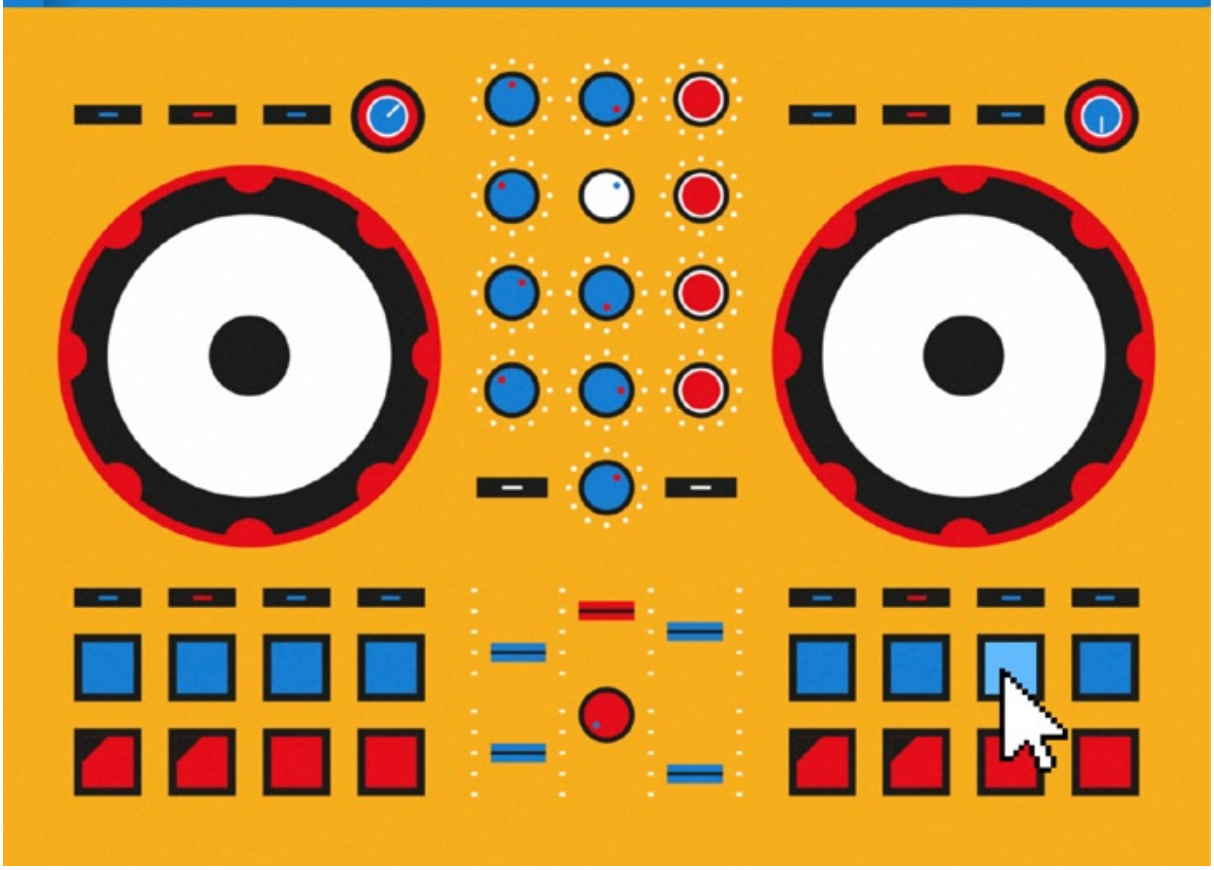
RESERVOIR BOOKS

Javier Blánquez

Loops 2

Una historia de la música electrónica en el siglo XXI

Epílogo de Ewan Pearson



RESERVOIR BOOKS

Javier Blánquez

Loops 2

Una historia de la música electrónica en el siglo XXI

Epílogo de Ewan Pearson

SÍGUENOS EN

megustaleer

@megustaleerebooks

@megustaleer

@megustaleer

Penguin Random House Grupo Editorial

Esta era mi nueva música, el canto de las máquinas.

PETER WEISS, *Adiós a los padres*

NOTA DEL AUTOR

Este libro es la continuación de otro volumen, publicado en mayo de 2002 en esta misma editorial, que lleva por título *Loops. Una historia de la música electrónica* —y de ahí el parecido innegable entre sus respectivos encabezamientos, pues la idea es que a partir de ahora convivan el uno con el otro—. La edición original estuvo disponible en librerías hasta aproximadamente el año 2013, después de sumar cinco reimpresiones, y desde ese momento ha vivido en el limbo de los libros descatalogados, lo que causó que su precio en el mercado de segunda mano se disparara hasta cifras inconcebibles (y bastante disparatadas), y que muchos lectores que, por diferentes motivos, perdieron su ejemplar —tras haberlo prestado, extraviado durante viajes o mudanzas, o destrozado de tanto manoseo, por no hablar de la imposibilidad de encontrarlo en algunas bibliotecas después de que alguien lo hurtara— no encontraran la manera de reponerlo, o de volver a regalarlo, o de leerlo de primeras.

En cualquier caso, lo más frustrante que había ocurrido respecto a *Loops* no era tanto que se hubiera agotado ni que fuera imposible localizarlo nuevo en las librerías, sino que en caso de tenerlo, o de encontrarlo ahí fuera —porque con tenacidad y suerte al final terminaba apareciendo, aunque fuera en lugares improbables como la librería Acqua Alta de Venecia, un rincón maravilloso en el que los libros reposan dentro de góndolas y que a principios de 2017 aún escondía un ejemplar algo desgastado que, lógicamente, se vino de vuelta conmigo—, seguía siendo un texto congelado en 2002, que no hacía ninguna mención a lo que había sucedido en los tres lustros posteriores. Así que, siendo

un texto desactualizado, tenía que quedarse como una curiosidad ensayística, todavía útil porque repasaba casi un siglo entero de música electrónica, pero incompleto porque no cubría los acontecimientos —muchos de ellos decisivos— del siglo XXI.

Lo cierto es que han pasado, desde entonces, muchas cosas, y de ahí esta segunda parte que expande y revitaliza el proyecto original, pues a la vez que este volumen se reedita también el primero; al que, de paso, se le añade la coletilla «en el siglo XX» para unificar. Y aunque son obras de naturaleza distinta —*Loops 1* fue un libro colectivo, editado por Omar León y un servidor con la participación de doce especialistas; *Loops 2* es una obra individual—, lo recomendable es, si aún no lo tienes o no has tenido tiempo de leerlo todavía, que empieces por la primera parte, o sea, por el principio. La reedición del primer volumen cubre lagunas que se quedaron fuera inicialmente, gracias a dos apéndices sobre máquinas y una historia breve de la música electrónica en España, mientras que esta continuación que tienes entre manos toma el relevo allí donde se quedó la primera entrega, alrededor del año 2000 —la bola de cristal no dio para más—, hasta llegar a finales de 2017, que es donde la susodicha bola ha vuelto a tintarse de negro. Puede parecer que es poco tiempo solo con el calendario en la mano, pero en ese período los acontecimientos se han desencadenado de manera fulgurante. Ha salido finalmente un libro grueso, pero podría haber sido el doble de largo.

En este segundo volumen se tratan acontecimientos como las transformaciones del techno a principios del siglo XXI, el nacimiento de géneros o fenómenos nuevos como el dubstep, el footwork o la EDM, la internacionalización y la globalización de la música electrónica —transformada, simultáneamente, en área de desarrollo creativo en los guetos del tercer mundo y también en una rama importante de la industria del pop occidental— y el peso decisivo de la propia historia, que ha dado pie a fenómenos como el mash-up, el revival indiscriminado de todos los géneros del pasado y diferentes expresiones

de la nostalgia sobre tiempos anteriores, que a la vez son detonantes de nuevas variantes y aproximaciones a la creación musical con un innegable punto de interés. Para apoyar cada una de las reflexiones y narraciones, en ocasiones aparecen protagonistas de la historia hablando en primera persona; la mayor parte de estas declaraciones surgen de mi archivo personal, guardado al más puro estilo Diógenes, de las entrevistas realizadas para diferentes publicaciones en las que he colaborado durante estos últimos dieciséis años; son, por lo tanto, puntos de vista que se corresponden con el momento en que los acontecimientos se desarrollaban en presente y en caliente, antes de pasar a ser pretérito. Para completar la lectura, hemos preparado también una guía visual de estilos y una selección de escuchas en streaming, localizables en la siguiente dirección web: www.loopslibro.com

Con *Loops 2* ocurrirá como con la primera parte: su principal enemigo será el paso del tiempo, y a medida que transcurran los años se irá quedando desactualizado. Es inevitable y además irá a peor: estamos en un momento de abundancia creativa y de sucesos que se producen a velocidades asombrosas, así que lo que tenga que ocurrir, seguramente esté pasando ya y habrá que confiar en que haya quien lo cuente en otro momento, dentro de unos años, si Dios quiere. Mientras tanto, esto es una síntesis de lo que ha ocurrido entre 2000 y 2017 con la técnica de la crónica —aunque salga la palabra «historia» en el título, uno es periodista y no historiador, y por eso se ha evitado por completo transformar el libro en un fárrago lleno de notas—, una puesta al día hasta el presente que esperamos que resulte tan provechosa como la primera parte.

Este libro tiene un padre y una madre que merecen un agradecimiento: Jaume Bonfill y Carme Riera, editores de Reservoir Books, que decidieron que *Loops* no solo merecía una segunda oportunidad en las librerías, sino también una puesta a punto. Omar León no participa como coordinador en este libro, pero siempre ha estado al corriente de su proceso de creación y, aunque no aparezca

en los créditos, sigue siendo responsable y agente provocador del proyecto junto a Mónica Carmona, sin la cual el primer volumen no hubiera existido, y este segundo tampoco. Agradezco también a Rubén Fernández por ayudarnos a gestionar el epílogo final que firma Ewan Pearson, y a Mónica Franco, Álvaro García Montoliu, Marc Piñol, Ricard Robles, Cristian Rodríguez y Oriol Rosell por sus buenos consejos, pues leyeron el libro —completo o alguna de sus partes — y aportaron observaciones valiosas que han ayudado a modificar en buena medida los borradores iniciales y a mejorar el resultado final, así que los aciertos también les corresponden. De los errores que hubiera, solo yo soy responsable —y pido por ello una razonable indulgencia al lector—. Dicho esto, comenzamos. Disfruta del viaje.

PRÓLOGO

EN TODAS PARTES, AL FINAL DEL TIEMPO: LAS TRANSFORMACIONES DE LA MÚSICA ELECTRÓNICA EN EL SIGLO XXI

> El comienzo del siglo XXI será recordado como una época de gran olvido. Nuestra experiencia del mundo y muchas de nuestras formas de comunicación con los demás se han traducido a un lenguaje digital y se han desmaterializado, de modo que hemos perdido mucho por el camino. Pero a la vez han emergido nuevas posibilidades.
>
> JACE CLAYTON, *Uproot. Travels in 21st-Century. Music and Digital Culture*

La música electrónica vivió su infancia en las sombras, prácticamente desconocida por todo el mundo. De todas las corrientes del siglo XX —que el popular crítico americano Alex Ross identifica como el más variado y, por extensión, el más excitante de toda la historia—, fue la que llegó más tarde a su culminación, a pesar de haber sido una de las de nacimiento más temprano: si atendemos al *Manifiesto futurista* de Filippo Tommaso Marinetti como su comienzo teórico, y el *Arte de los ruidos* de Luigi Russolo como el primer intento de hacer música con ayuda de las máquinas, a modo de imitación del fragor caótico de una fábrica a pleno rendimiento, habría que localizar sus inicios alrededor de 1910 y, por lo tanto, es coetánea de los cambios trascendentales que estaba viviendo la música occidental a partir de Schönberg, Stravinski y toda la escuela modernista anterior a la Primera Guerra Mundial.

Sin embargo, no fue hasta principios de los años setenta del siglo pasado, con la popularización de los sintetizadores y su infiltración cada vez más decidida en lenguajes como el pop y en entornos como salas de baile y los laboratorios de audio experimental, cuando la música electrónica entró en su alborotada juventud, una etapa de transformaciones veloces y logros cada vez más constantes que acabó por llevar al período de madurez y riqueza —y, por ende, de popularidad cada vez más cimentada— de los años noventa, y la extraordinaria panoplia de estilos, subgéneros y mutaciones derivadas de fenómenos cruciales como el house, el techno y la cultura del clubbing.

Al llegar a principios del siglo XXI, la música electrónica era una realidad sólida, aceptada, madura y central en el ecosistema sonoro del mundo interconectado vía internet, y como toda madurez, se caracterizaba por la tensión entre dos virtudes/cualidades en cierto modo incompatibles: el aprovechamiento del conocimiento acumulado para seguir explorando regiones desconocidas del sonido, y a la vez la crisis ocasionada por la propia edad, manifestada en el peso de la tradición y el agotamiento de muchas posibilidades explotadas en el pasado. A la vez que el abanico de estilos que identificamos como música electrónica no ha dejado de cambiar sin descanso, como si fuera la corriente de un río —que es como el río del filósofo griego Heráclito, el que cambia constantemente aunque parezca que no lo haga nunca—, también se ha percibido cierto cansancio y tedio derivado, precisamente, de su ubicuidad. Y, si convenimos en que el álbum *Autobahn* (1974) de Kraftwerk fue el primer acontecimiento verdaderamente popular de la música electrónica, esta debería andar ahora mismo en plena crisis de los cuarenta. Hay una expresión que resume en cierto modo el momento actual: «Está bien, pero ya no es como antes», frase que se ha convertido en una especie de mantra que aparece en las conversaciones con cierta frecuencia y que, a la mínima oportunidad, vuelve a repetirse porque en su concisión y brevedad incluye un diagnóstico, si bien no certero, sí al menos aproximado del estado de las cosas. Si te gustan los sonidos

sintéticos y te interesa la cultura de baile es casi seguro que te la habrás cruzado en más de una situación: saliendo de un club o al terminar un concierto de festival, revolviendo vinilos en una tienda de discos, comentando las últimas escuchas elegidas en Spotify o en un debate en las redes sociales. Es posible incluso que hasta la hayas dicho tú; no disimules, no pasa nada, tampoco es tan grave.

Quienes hemos pensado, o dicho, o sostenido ante un juez bajo juramento que las cosas ya no son como antes, en realidad no estamos diciendo ninguna mentira, ni se trata de una observación despechada o resentida. Es un hecho cierto y previsible que afrontamos con naturalidad: quienes aceptamos esta tesis —la música electrónica que conocimos ha cambiado, y por el camino ha perdido buena parte de su entusiasmo original y su capacidad de sorpresa— somos aún participantes activos en la escena, frecuentamos sesiones o grandes eventos, compramos discos —y si ya no los compramos, al menos seguimos escuchándolos con avidez en las plataformas de streaming o los descargamos con ansia en el disco duro de nuestro ordenador—, y no cabe duda de que tenemos ese tipo de música maquinal, rítmica, evocativa, extraña, gaseosa, con su variedad de géneros puros y colisiones mestizas, como un ingrediente indispensable de nuestra dieta cultural.

Pero a diferencia de como la habíamos percibido en los noventa, durante la fase de máxima vitalidad del fenómeno del clubbing —que trajo consigo una explosión creativa que nos había hecho albergar la esperanza de que esta cultura, apoyada en un desarrollo tecnológico fuerte, obraría el milagro de proporcionarnos música nueva e inimaginable para el resto de nuestros días en un proceso vertiginoso de renovación sin descanso—, parece como si los medios disponibles ya no bastaran para impulsar un cambio profundo en el ecosistema sonoro que nos envuelve. Hay música electrónica por todas partes, quizá demasiada, y la creatividad aflora en cualquier parte del mundo, pero a la vez se advierte cierta sensación de rutina, de cansancio; una impresión de normalidad, de haberlo escuchado todo antes, en definitiva —salvo alguna cosa, como dijo

un famoso político—. Asentada en un presente que domina hasta el último milímetro, la música electrónica ya no estimula la imaginación como antes ni nos bombardea con fantasías de un futuro más apetecible. Su tiempo ya no es el del mañana, sino el del ahora: reina en un presente estresante, abundante, saturado, a veces incluso temeroso de avanzar, y que alterna el optimismo —nuevas generaciones que se suman a la cultura, y la viven sin conocimiento previo, completamente vírgenes—, con el pesimismo lógico que se deriva de una realidad que no ofrece demasiados motivos para soñar con un cambio a mejor.

Desde que se publicó la primera edición de *Loops* en mayo de 2002, la música electrónica ha cambiado en muchos aspectos. Una de las transformaciones principales es la que tiene que ver con el hecho de que la propia música, que en otro tiempo fue minoritaria e incomprendida por amplios sectores de público —lo que derivó en episodios de rechazo y desprestigio, sobre todo desde algunas posiciones reaccionarias del rock—, ahora está profundamente aceptada en el relato cultural del siglo XXI, sin que intervenga ningún tipo de recelo o suspicacia. La reacción a la contra, cuando la hubo, ahora se ha convertido en adhesión. La electrónica es un tipo de música perfectamente integrada en el paisaje: no incomoda, no asusta y, sobre todo, no necesita explicarse ni tampoco pedir perdón por haber ocupado una amplísima porción del espacio cultural que se ha ganado a golpe de creatividad; la vieja grieta entre rockistas y ravers, o sea, entre apocalípticos e integrados puestos a prueba ante el auge de la producción de sonidos sintéticos, ya hace tiempo que pasó a mejor vida, y si reaparece es más como anécdota carcamal que como síntoma de que se esté reavivando una guerra por la hegemonía largamente olvidada. La música electrónica vino para quedarse y ya no le suena peligrosa o antinatural a nadie; como mucho, aflorará de vez en cuando la típica reticencia que se traduce en el comentario displicente de «Esto no es música». Pero está claro que sí lo es. Para la gran mayoría del público es, y no puede ser nada más que, *su* música.

Haber ocupado el centro del tablero en estas últimas décadas ha sido un

avance decisivo para la música electrónica, pero no el único. Se han dado otras transformaciones que, en comparación, no parecen tan importantes, pero que necesitamos identificar para comprender cómo ha cambiado la escena en el siglo en curso. Una de ellas es la que tiene que ver con la propia tecnología al servicio de la creatividad, que ha traído cambios en la naturaleza del sonido gracias a la aparición de herramientas que permiten construcciones musicales más complejas o que han ayudado a democratizar —y, por tanto, a simplificar, que a veces se traduce en estandarizar— el proceso de creación: no es lo mismo trabajar con hardware (o sea, con máquinas, poniendo las manos sobre el instrumento), que con un ordenador portátil; y, dentro del ordenador, no es lo mismo tener instalado un software como Max/MSP o alguno de los productos diseñados por la empresa Ableton, que permiten armar rompecabezas sonoros de enorme complejidad, que un programa intuitivo y con patrones programados por defecto como el sencillísimo FruityLoops. También ha cambiado la manera en que recibimos la música —no es lo mismo escuchar techno en un club que en un teléfono móvil o a través de los altavoces de gama baja de un ordenador; la energía y el ambiente son distintos en una sala pequeña y cerrada que al aire libre en un festival masificado, etcétera—, y esas circunstancias influyen en el grado de vitalidad con que evolucionan los géneros hegemónicos y con qué frecuencia nacen nuevas variantes novedosas que traigan consigo nuevas reglas: por ejemplo, hoy los adolescentes escuchan trap, mientras que los de hace algo más de una década se decantaban por el techno, y esto es un interesante factor de cambio y movimiento. Por si fuera poco, la producción electrónica parece haber colonizado el resto de músicas alrededor, hasta el punto de que hablar de ella es casi como decir «la música de hoy» en toda su extensión. ¿Es el reggaetón música electrónica? ¿El hip hop va por libre en esta historia o no? Y el rock que se puede *bailar*, ¿es rock o es rave? ¿Solo es música electrónica la que se entiende a partir de su necesidad de obtener nuevos timbres o texturas, o toda aquella que utiliza la tecnología creativa, aunque sea para practicarle un *lifting* a géneros con décadas de historia como el folk? Son cuestiones que no están

resueltas del todo. A la vez, muchos estilos que dominaban el paisaje musical a finales de los años noventa se han estancado y han ido naciendo otros que habían escapado a las previsiones de cualquier futurólogo. La música electrónica quizá avance ahora lentamente, comparado con el fervor de antaño, pero no deja de transformarse sin descanso.

Estos cambios cargan, a la vez, con una especie de estigma: la percepción de que no siempre han ido acompañados del progreso prometido en el pasado. Inspirándonos en el título de un álbum desolador de Leyland Kirby de 2009, *Sadly, the Future is No Longer What it Was* («Por desgracia, el futuro ya no es lo que era»), podemos sostener la tesis de que, durante todo este tiempo, la música electrónica ha perdido en buena medida su carácter visionario. Se ha reducido nuestra capacidad de sorpresa, y el exceso de nostalgia, el agotamiento y la saturación —sea por falta de estímulos, sea por sobreabundancia de oferta, algo que no solo afecta a la música electrónica, sino también a la literatura, al cine, a la moda, a casi todo el espacio cultural— son algunos de los factores que alimentan la opinión general de que todo antes «era mejor».

Sin embargo, el progreso está ahí. Lo hemos vivido durante todo este tiempo: en las últimas dos décadas las cosas no han parado de avanzar, de transformarse, y en el caso de la música electrónica su historia reciente y su momento actual son considerablemente más vigorosos que los de géneros vecinos como el rock o el jazz, cuyos ciclos ya parecen completos. Para la música electrónica todavía hay margen. ¿Cuánto? Quizá no mucho, pero sin duda suficiente para no haber concluido su historia principal todavía. Varios de estos cambios estaban previstos en el guion, como la profundización en el paradigma digital: en un momento en el que cualquier actividad de la vida pasa por el contacto con una pantalla —las usamos para enviar nuestro correo, para hacer la compra, para ligar o pedir un taxi—, es perfectamente natural la posición de dominio de una música creada con las últimas herramientas tecnológicas disponibles; oponerse a ello es legítimo, cómo no, pero también implica nadar a contracorriente. El resto de cambios son más de tipo operativo y responden a hábitos de consumo y

demandas del mercado: en el mapa de la música electrónica nos encontramos con los agentes de siempre —clubes, DJs, sellos, productores, redes de distribución, público—, pero todas estas piezas funcionan hoy según reglas diferentes a como lo hacían a finales del siglo XX. Se ha consolidado un circuito internacional de clubes y han decaído las antiguas escenas locales fuertes, en beneficio de una gran escena global conectada vía internet; se ha reducido el mercado discográfico, han cambiado los gustos del público y las maneras de salir o de drogarse. En casi todos los casos, han cambiado las texturas, las estructuras rítmicas, la intención artística. En ciertos ámbitos, la música electrónica ha resurgido con un prestigio renovado; en otros, parece haber perdido aura.

En el centro del debate se sitúa, así, la cuestión de cuál es la verdadera identidad de la música electrónica en pleno siglo XXI: qué tipo de expresión es —o incluso qué *no es*—, qué la hace distinta, relevante y, por lo tanto, oportuna en nuestro marco cultural. Su valor hasta no hace mucho estaba en cómo nos prometía un tiempo de cambio que ya ha llegado, pero acarreando consecuencias inimaginables hace unas décadas y que está por ver hasta qué punto puede seguir renovándose. En ciertos aspectos, aquella promesa de futuro que traía consigo la música electrónica la sentimos incumplida: este tiempo nuevo no se parece al que esperábamos. A la vez, no dejan de aparecer discos de calidad sobresaliente ni de consolidarse pequeñas escenas, corrientes y fenómenos —muchos de ellos sumergidos en la profundidad de internet, como el lo-fi house—, que corresponden al impulso creativo de una nueva generación de adolescentes equipados con ordenadores. ¿Es razonable dejarse vencer por la tentación derrotista y plantearse que ya nada es «como antes», o sigue siendo la música electrónica una fuerza de cambio y una vía para la sorpresa? Veamos qué ha pasado mientras tanto.

1. El milenarismo va a llegar

> Nuestro tiempo es el tiempo del todo se acaba. Vimos acabar la modernidad, la historia, las ideologías y las revoluciones. Hemos ido viendo cómo se acababa el progreso: el futuro como tiempo de la promesa, del desarrollo y del crecimiento. Ahora vemos cómo se terminan los recursos, el agua, el petróleo y el aire limpio, y cómo se extinguen los ecosistemas y su diversidad. En definitiva, nuestro tiempo es aquel en que todo se acaba, incluso el tiempo mismo.
>
> Marina Garcés, *Nueva ilustración radical*

El año 2000 siempre había sido el horizonte soñado. A medida que avanzaba el siglo xx y entraba en su etapa terminal, aquel número tan simbólico, accidentalmente redondo y elegante con sus tres ceros, empezó a ser algo mucho más importante que una simple fecha en el calendario. El 2000 era un destino, un punto de referencia envuelto en un halo mágico en el que, como si fuera el Aleph de Borges, confluían todas las esperanzas y los miedos de la civilización occidental, y en el que se proyectaba un variopinto catálogo de fantasías sobre el futuro. El anhelado 2000 no solo implicaba un traspaso de década: iba a cambiarse también de siglo —¡y de milenio!—, y al subconsciente irracional le dio por pensar que aquello tenía que venir necesariamente acompañado de sucesos asombrosos. No era la primera vez que ocurría: la superstición milenarista del año 1000, que desató una oleada de movimientos heréticos en la Europa medieval, volvía a repetirse con la misma sensación de final escatológico con promesa de salvación, pero cambiando la creencia en Dios por la fe en la máquina y en el desarrollo tecnológico humano. «El milenarismo va a llegar», repetíamos, citando aquella famosa intervención televisiva del escritor Fernando Arrabal.

Ahora bien, aunque el milenarismo en sí lleva consigo un deseo de cambio a mejor, no todas las expectativas depositadas en el año 2000 eran necesariamente

positivas. Afloraba cierto catastrofismo que pasaba por acariciar tentaciones apocalípticas de todo tipo y especular con el fin de los tiempos, sin posibilidad de regeneración. El fin del mundo podía llegar de muchas maneras, a cada cual más terrible: un asteroide impactaría contra la Tierra —aunque ningún telescopio hubiera detectado una trayectoria sospechosa ahí fuera—, o se produciría un rapto divino orquestado por inteligencias extraterrestres tipo Ashtar Sheran, sin olvidar el relato cristiano del juicio universal y la resurrección de los muertos. Durante los noventa florecieron las sectas al estilo Wacko, que manejaban escenarios de liberación que pasaban por el suicidio colectivo. En nuestra era tecnológica se desarrolló incluso una escatología propia, tan supersticiosa como cualquiera, y que fantaseaba con el apocalipsis de las máquinas: a medida que se acercaba el cambio de década se predijo un colapso de las redes de información tras un fallo generalizado de los sistemas operativos de los ordenadores, al que habíamos llamado «efecto 2000», que sumado a un bloqueo de los cajeros automáticos y un desplome de la bolsa nos llevaría de regreso a un yermo pre-informático, algo así como una nueva Edad de Piedra, o un Estado pre-moderno de nuestra civilización. Ese tipo de fantasía reaparece en la trilogía *2023* firmada por The Justified Ancients of MuMu, el libro con el que The KLF, los veteranos de la sampledelia inglesa, héroes del trance y del chill out, resurgieron en 2017 tras una moratoria de silencio autoimpuesta de veintitrés años; la novela trata sobre una sociedad futura utópica que se hunde en la oscuridad porque internet *se cae* para siempre. Creer en el apocalipsis, pues, no era, ni es, una cosa exclusivamente de locos: la sociedad de la información, por entonces tan frágil e incipiente, fantaseaba activamente con sus propias distopías, y muchos de esos miedos siguen vigentes. Una de las líneas de desarrollo del cine de ciencia ficción de los últimos años es la que trata sobre cómo la tecnología doméstica se rebela contra las personas o nos vuelve desgraciados: *Ex Machina* (2014), *Transcendence* (2014) o *Her* (2013), por ejemplo.

Pero las ideas sobre el futuro que más encendían la imaginación colectiva a

finales del siglo XX seguían siendo, pese a todo, las de tipo utópico: confiábamos en que llegaría por fin toda clase de milagros, como los coches voladores, la casa inteligente, los robots antropomórficos que nos servirían para el sexo y las labores del hogar, y por supuesto ya habríamos averiguado cómo viajar a otros planetas. En un libro publicado en 1989 titulado *Future Stuff* —que clasificaba «más de 250 productos útiles, deliciosos, divertidos, estimulantes, que te harán ahorrar tiempo y energía, y que estarán disponibles para el año 2000»—, sus autores, Malcolm Abrams y Harriet Bernstein, daban por asegurados «con un cien por cien de probabilidades» inventos como un guante capaz de hablar, el vehículo flotante y hasta una jarra de cerveza que se mantuviera helada todo el tiempo; en cuestiones musicales daban por sentado que alguien programaría un software capaz de componer canciones de éxito por sí mismo, sin intervención humana —volveremos sobre esta cuestión justo al final del libro—, y también un sintetizador corporal que transformaría la vibración de las vísceras y el movimiento de los músculos en sonido. Quizá donde más acertaron los editores de aquel manual de gadgets fue en los pronósticos sobre telefonía, al presuponer que, además de la voz, también podríamos transmitir imágenes y vídeos por medio de nuestros dispositivos móviles. El futuro, pues, debía ser mejor que lo que ya teníamos porque la tecnología así lo haría posible. Podían fallar algunos pronósticos puntuales —eso formaba parte del juego especulativo—, pero ningún error disculpable iba a servir para poner en duda la certeza indiscutible de que la flecha del tiempo nunca da la vuelta, y de que la historia siempre avanza.

Por supuesto, la posibilidad contraria, la de la catástrofe, siempre ha resultado tremendamente tentadora; son dos fuerzas opuestas que se atraen. Pocos años antes de 2000 aumentó notablemente la llamada «tensión pre-milenio», expresión que llegó a utilizar el productor Tricky para el título de su segundo álbum, publicado en 1996, y que consistía en la manifestación colectiva de un desasosiego irracional, el miedo a un fracaso inevitable. Aquella tensión se hacía

patente gracias a dos canales. El primero pasaba por la proliferación de diferentes brotes de la obsesión milenarista —la gente empezó a obsesionarse con la paraciencia y con la verdadera existencia de los ángeles, se produjo el boom de la ficción espiritual y de los discos de canto gregoriano, se pusieron de moda los *thrillers* ocultistas que Umberto Eco había parodiado en su segunda novela, *El péndulo de Foucault*—, mientras que el segundo coincidía con el desarrollo de la rama de la ciencia ficción conocida como *ciberpunk*, que especulaba con futuros opresivos en los que el progreso tecnológico había trastocado por completo la noción de humanidad hasta hacerla irreconocible —imposible de distinguir de la inteligencia artificial, como en *Blade Runner*, o sometida a la tiranía de la máquina, como en *Terminator*, o hibridada con la propia máquina en complejos diseños cíborg, como en *Ghost in the Shell*—, y que en el mismo año 1999 alcanzaba una elevada cima de popularidad con el estreno de *Matrix*, una distopía empapada del pensamiento de Jean Baudrillard en la que la percepción de la realidad se debía a una simulación por ordenador programada por las máquinas.

E incluso así, en el pensamiento colectivo aún seguía implantada la idea de que el futuro era esa línea del horizonte tras la que se desplegaba una tierra prometida. Era grande la tentación de soñar con que, en los años por venir, cuando el destino nos alcanzara con sus maravillas, todo iba a ser más sencillo, más limpio y más elegante. No pasaba nada si se frustraban algunas expectativas por el camino: había metas concretas que podían aplazarse para más tarde si no habíamos afinado bien en nuestra prospectiva, pero lo que estaba claro era que el futuro terminaría por llegar, valga el pleonasmo, y la predicción utópica se habría cumplido por completo. Esa opción resultaba innegociable. Incluso hoy los evangelistas de la llamada «singularidad» —la hipótesis planteada por el futurólogo Raymond Kurzweil según la cual, en pocos años, la tecnología avanzará hasta tal punto que será posible erradicar las enfermedades e impedir la degeneración del cuerpo, de tal modo que viviremos sin miedo a que se dé la muerte natural, todo bajo la tutela infalible de la inteligencia artificial, capaz de

enderezar las malas decisiones de la inteligencia humana, siempre falible y sujeta a emociones— sostienen que todo irá siempre a mejor, que el progreso es una constante indiscutible. Pero con la llegada de 2000, y a pesar de que estábamos más que avisados, lo que supimos finalmente fue que el futuro podía ser, si bien no horrible, ni apocalíptico, al menos sí decepcionante: un aburrimiento gris, una mediocridad. Aquello que se nos vino encima no era lo que habíamos estado esperando exactamente, sino un continuismo tedioso que despertó un primer síntoma de desapego. Tanta esperanza para eso.

En nuestra construcción del imaginario utópico del futuro, a lo largo del siglo XX participaron disciplinas muy diferentes. Por supuesto, estuvo la ciencia ficción, tanto en literatura como en cine. También el diseño industrial, sobrio y pulido, así como toda la rama de la cibernética que aceleraba la mecanización del trabajo, el desarrollo de la medicina y la obtención de conocimientos. La música electrónica también tuvo un papel crucial en esa idealización romántica de un futuro tan higiénico como excitante: incluso en el momento inaugural de sus antepasados, aquellos ruidosos futuristas italianos que glorificaban la velocidad, la fábrica y la guerra, los sonidos de vanguardia ya coqueteaban con la idea de un mundo nuevo que, poco a poco, fuera ocupado por el arte de los ruidos y el movimiento mecanizado, y que con el transcurso del tiempo fue inspirando nuevas ilusiones: las texturas frías e inhumanas de una tecnología al servicio del placer, viajes al espacio, computadoras y ritmos que celebraran el advenimiento victorioso de la era de la máquina. Todo eso llevaría consigo una transformación de la conciencia colectiva, del cuerpo y de la relación con nuestro propio tiempo.

En el apogeo de la música electrónica de baile en los años noventa, en el momento dulce de la explosión rave y la extensión del clubbing como espacio fundamental del cambio de conciencia —lo que trajo consigo un nuevo marco de relaciones entre la música y el oyente, así como un nuevo conjunto de jerarquías dentro de la misma sustancia del sonido, donde resultaban ser más importantes el

ritmo y la textura que la construcción armónica o la melodía—, era fácil creer que aquello estaba siendo el anticipo de un futuro inevitable. Era todo tan nuevo y se hallaba tan preñado de posibilidades, que se hacía difícil adoptar una posición escéptica con la música electrónica, que parecía llamada a escribir el guion de los sonidos de mañana. Aquellos géneros que de repente empezaron a inundar la actualidad musical —y que llevaban nombres tan evocadores como «trance», con su connotación ancestral de rapto místico o abandono dionisíaco, o «techno», identificado armoniosamente con la máquina como una fuerza de progreso— prometían una alteración de las categorías y las jerarquías en la esfera del consumo de la música popular. En definitiva, sobrevolaba la idea de que en el futuro escucharíamos música electrónica antes que otra cosa, porque no habría nada más adecuado para un tiempo de progreso.

Era esta una intuición que estaba resumida, en cierto modo, en una parte de la letra de «She Bangs the Drums», una de las canciones más elásticas de la banda inglesa The Stone Roses: «El pasado era tuyo, el futuro es mío». *Tabula rasa*: el futuro es la novedad, el cambio, el rechazo a la tradición, incluso si provienes de esa misma tradición (si se les quitaba el envoltorio psicodélico, The Stone Roses eran puro *sixties*). Así pues, el pasado podría ser el rock, con su supeditación al formato de canción, dependiente en muchos aspectos del peso narrativo de las letras —y no tan aventurero en su exploración de nuevos colores y sonidos, en general—, y que transmitía una idea de momento *passé* como al mismo rock, en los sesenta, se lo habría parecido el anterior ecosistema de la música popular centrado en la manufactura artesanal de canciones en el Brill Building, tan adulta y aburguesada. Y mientras tanto, el futuro estaba simbolizado en todos esos ingenios misteriosos que creaban ritmos mecánicos y texturas escasamente figurativas que parecían venidas de otro planeta, y que tenían sentido gracias a la participación colectiva en la pista de baile y al consumo de drogas sintéticas. Hubo incluso un momento en que, dentro del discurso más optimista de la música electrónica —fuera esta de club o no— se hablaba de sustituir al rock y alterar el statu quo cultural, todo ello envuelto en un lenguaje de conquista.

Anticipar el futuro pasaba, necesariamente, por vencer al pasado: ocupar su terreno y echar raíces, cambiar las antiguas leyes, construir un espacio propio y distintivo, y evolucionar a partir de ahí.

Al superarse la barrera del año 2000, tan icónica como arbitraria, finalmente lo que se impuso fue un choque con la dura realidad: se comprobó que aquellas fantasías de futuro, fueran utópicas o catastrofistas, musicales o no, eran prematuras y, en algunos casos, disparatadas. Existía una base para la especulación, y sin duda se habían producido adelantos —de la lista de *Future Stuff*, por ejemplo, se habían cumplido los pronósticos sobre los pañales con cierre de velcro o el destornillador eléctrico—, pero la realidad seguía siendo tozuda y no tenía un especial interés en transformarse o mimetizarse en una ristra de fotogramas extraídos de películas de Fritz Lang o Stanley Kubrick. Existía internet, pero internet estaba todavía comenzando, no se sabía en qué se convertiría; ni siquiera hoy lo sabemos. No había coches voladores ni se había cumplido la profecía de la película *Terminator*, según la cual una inteligencia artificial malvada, Skynet, decidiría exterminar a la humanidad por nuestro propio bien, algo así como una interpretación a la inversa de la gran esperanza de progreso de Kurzweil, que aún sigue aguardando a que las máquinas nos salven y anuncien la muerte de la muerte. En definitiva, el milenarismo no había llegado, desmintiendo a los profetas del apocalipsis. Pero tampoco había llegado la singularidad augurada por los positivistas. Aquello era un empate de lo más frustrante.

2. Música electrónica eres tú

La música electrónica como género tampoco había cumplido su promesa, o al menos no por completo. Aunque pudiera parecer que «abarcaba la parte más bella de la tierra y la más civilizada del género humano», como dijo Edward

Gibbon del Imperio romano, si existía alguna sensación de victoria tenía que ser necesariamente pírrica: ni se había derribado al rock, ni había desplazado drásticamente al resto de músicas y ni siquiera la electrónica estaba ya en el mainstream. En 2002, cuando apareció la primera edición de *Loops*, quisimos incidir en una idea central: el futuro es indescifrable, es una cuestión que no corresponde a la crítica cultural sino a los programas de tarot que se emiten por televisión de madrugada o a los posos del café y, por lo tanto, la única conquista verdadera que había obtenido este conjunto de estilos musicales determinados por el uso de la tecnología creativa era la de ocupar un espacio en el presente y ser relevante en su propio tiempo: habiendo tanta música indulgente y fosilizada por su historia, la electrónica aún se comportaba como un organismo vivo capaz de evolucionar, aunque estuviera por ver por cuánto tiempo, y no tenía por qué justificarse ante nadie. A la vez, especulábamos con un futuro tirando a esperanzador: tras el cambio de siglo soplaban fuertes vientos de cola que mantenían la escena electrónica lanzada, en movimiento. Pero solo con la inercia no bastaba: tres voces simultáneas —Laurent Garnier, Gez Varley y DJ Spooky — defendían en el último capítulo del libro la necesidad de un salto generacional y una ampliación del campo de acción de la música electrónica al escenario global, para así sentar las bases de un mundo nuevo: coincidían en que el futuro tenía que estar en manos de los jóvenes —que habían empezado a proveerse de ordenadores más potentes y a nutrirse de ideas más frescas y variadas—, y sostenían que no podía limitarse al liderazgo anglosajón.

Con la perspectiva de más de tres lustros desde entonces y a punto de acabar la segunda década del siglo XXI —tan terrorífico en muchos aspectos, en el que las ideas de futuro utópico y progreso exponencial parecen haberse aplazado hasta nueva orden—, la música electrónica se encuentra en una posición bastante diferente a la que se le presuponía en sus años de frenética expansión. Se ha asentado con firmeza en el ecosistema musical, y aunque no tiene un papel de dominación jerárquica —no se ha dado ninguna selección natural, ninguna otra

forma musical coetánea se ha extinguido, e incluso el hip hop en su sentido más extenso es más popular que cualquier otra cosa ahora mismo—, la escena electrónica sí se ha consolidado, y esto es lo importante, como la pieza central que hace que gire, colocada en un eje estratégico, toda la galaxia de la música del presente. Lo que se traduce en una afirmación provocadora, cuando menos: aunque nos cueste aceptarlo, y nos guste o no, prácticamente todo lo que escuchamos hoy es música electrónica, desde nuestro cantante pop favorito al último éxito de discoteca, pasando por la banda sonora hipnótica y ambiental que subraya las escenas más intrigantes de la serie de moda distribuida por una popular plataforma de *pay-per-view*.

Esto nos lleva a una paradoja, que es la de hablar de música electrónica como si fuera todavía un cuerpo extraño o ajeno a la realidad. En pleno siglo XXI, lo «electrónico» está en todas partes. No solo es electrónica la naturaleza de nuestras comunicaciones —las *apps* que tenemos en el móvil, la televisión inteligente, nuestro mail—, sino prácticamente cualquier otro proceso creativo: las herramientas para diseñar, ilustrar, redactar, grabar e incluso fabricar objetos —si creemos que se vaya a consolidar el auge de las impresoras 3D—, y la música no es una excepción. Casi toda la composición de hoy es electrónica; prácticamente todas las grabaciones lo son. Ninguna música escapa a la tecnología. Es más: antes de la mejora exponencial de los efectos especiales en el cine, y en paralelo a la maduración del lenguaje de los videojuegos, la música electrónica fue el primer campo artístico que anticipó el paradigma digital. Se ha infiltrado en todos los aspectos de la realidad, como aquellos *ultracuerpos* de la película clásica de ciencia ficción de 1958.

En los años noventa, la música electrónica podía distinguirse fácilmente de las demás: su sintaxis rítmica y armónica, y su contexto cultural, eran diferentes a los del pop de consumo, las músicas de raíz folk o la energía eléctrica del rock —un catálogo de cualidades propias perfectamente resumidas por Simon Reynolds en su prefacio a *Loops*: esta era música que mantenía una fe ciega en

la tecnología, en la que la textura prevalecía sobre los elementos melódicos, infinitamente reciclable y remezclable, y que alcanzaba su plenitud de significado en varios contextos específico para su consumo, principalmente un club equipado con un sistema de sonido ecualizado para emitir hasta el más mínimo detalle al más alto volumen—. Hoy, aunque la música electrónica por sí misma ha perdido buena parte de su capacidad de reinvención de antaño, y ya no es la llave exclusiva de acceso para explorar áreas desconocidas del reino del sonido, no es menos cierto que ha cosechado una victoria importante: la de haber afirmado su enraizamiento en la actualidad y ocupar un espacio estético sólido en el paisaje musical.

Superada la primera fase de reacción a la contra, de aquel *ludismo* reaccionario que se expresaba a través de mantras como «muerte a las máquinas», «eso se hace apretando un botón», «cualquiera puede mezclar dos discos» o el «hang the DJ» de Morrissey —y antes de eso el rechazo del rock a los sintetizadores o el de toda la sociedad americana conservadora a la música disco—, hoy ya no se observa la tecnología como un elemento incómodo, incomprendido ni peligroso que atenta contra la idea de autenticidad de la música «de siempre», sino que sus procesos —la confianza en la máquina como una herramienta amiga, la invención de texturas, el abandono físico, un patrón de creación más cercano al *in vitro* en laboratorio que a la creación en tiempo real, más propia tradicionalmente del jazz o el folk— se han infiltrado en todo el espectro de la música que no se apoya en cimientos tradicionalistas. Por ejemplo, el nuevo pop que domina las listas de éxitos —lo que incluye el hip hop y el R&B, corrientes de amplio dominio desde principios de siglo—, o la transformación de la música de baile en otra rama más del propio pop después de la explosión del fenómeno EDM en Estados Unidos —lo que ha consolidado al DJ como un tipo de estrella con el mismo estatus que el del rapero o el líder de una banda de guitarras—, dan la medida de la transformación real. Aunque la cultura electrónica siempre ha sacralizado el underground —allí donde está la esencia pura—, conquistar el mainstream es una victoria que no se debe

minusvalorar.

Este cambio, que implica una expansión de la música electrónica hasta casi el límite conocido de la realidad —lo que recuerda inevitablemente al cuento «Del rigor en la ciencia», por volver a citar a Jorge Luis Borges, en el que la obsesión por crear un mapa perfecto del territorio termina por la elaboración de una carta en escala 1:1 en la que el territorio acaba siendo el mapa, y no al revés—, trajo consigo una cuestión mucho más interesante: en el momento en que la música electrónica lo abarca todo, ¿qué sentido tiene hablar de música electrónica? ¿Dónde queda su singularidad? En un artículo publicado en 2002 en el catálogo anual del festival Sónar de Barcelona, el crítico Philip Sherburne apuntaba directamente a esta cuestión: «Es posible que el mayor reto al que se enfrenta la música electrónica actual sea el de su misma identidad».

«Las técnicas digitales nos rodean, son tan invisibles como la electricidad que las hace funcionar», continuaba Sherburne, que a la vez citaba una frase provocadora que le había dictado el productor de Minneapolis Chris Sattinger, conocido como Timeblind, especializado en ritmos irregulares y texturas abstractas, como si un pintor intentara captar el movimiento de una pista de baile con la técnica de Mondrian. Timeblind sostenía que «cualquier orquesta sinfónica tiene más tecnología que todo el techno junto». Exageraba, por supuesto, pero a la vez acertaba en traer a colación el tema de la ubicuidad de la tecnología, incluso donde parece que no está ni resulta en principio necesaria. Para mucha gente todavía sigue siendo una sorpresa descubrir cómo se graba la música clásica: lejos de ser un trabajo en tiempo real —como sí sucede en la ejecución en directo en un auditorio—, la grabación de, pongamos por caso, una partita de Bach implica que se dé un trabajo estrecho y colaborativo entre el intérprete al teclado y el ingeniero que supervisa desde la pecera. Finalmente, el disco que vamos a escuchar es, salvando contadas excepciones, un collage de las mejores tomas grabadas en días diferentes: en definitiva, un trabajo de *cut-up*, de sampleo ordenado, como sucede en el hip hop; este tipo de acción no transforma a Bach, pero sí transforma nuestro acceso a él. En aras del marketing, se nos

vende con la envoltura de un halo de autenticidad, pero la intrahistoria de la grabación nos dice —y eso se extiende prácticamente a cualquier música que no suceda en vivo o siguiendo técnicas de composición improvisada—, que, en este siglo, incluso Bach es electrónico. (En 2011, el pianista Francesco Tristano decidió sacar partido de esta circunstancia y en su disco *bachCage*, grabado por la leyenda del techno Carl Craig y publicado en Deutsche Grammophon, era tan importante la disposición de los micrófonos para crear extraños efectos espaciales como el corta-y-pega de las tomas más desconcertantes.)

Durante su nacimiento y su desarrollo, la música electrónica trataba, más que nada, sobre realidades alternativas: el sonido de las fábricas, la interacción con las ondas del espectro electromagnético, los objetos sonoros, las máquinas, la psique, el cuerpo como un espacio privado. Hoy, la música electrónica está diluida en la propia realidad *real*: sin que nos demos cuenta, está ahí, se ha infiltrado en toda clase de espacios para modificarlos —como una alteración genética— o incluso corregirlos. En la música clásica es habitual que, si un intérprete falla una nota en una toma especialmente brillante, un programa informático se encargue, con toda discreción, de sustituir esa nota incorrecta por otra perfectamente tocada, gracias a una técnica conocida como *comping*: solo los oídos más experimentados se darán cuenta de esa circunstancia; parece real, pero no lo es. En el pop de consumo, donde el proceso de creación se parece cada vez más a un diseño industrial o a un laboratorio químico, la creación de un éxito se hace sin que nada *natural* intervenga en la grabación; hasta las voces se afinan a posteriori utilizando un programa llamado Auto-Tune, que hace que cada nota suene perfecta, en su sitio. La música electrónica, pues, antes tan sólida y localizable —circunscrita a espacios concretos y a sellos con un sonido particular, donde todo sonaba rápido, mecánico y frío—, hoy se parece a la descripción que daba Morfeo del programa Matrix, o la realidad virtual perfecta: «Nos rodea, está por todas partes. Incluso ahora, en esta misma habitación. Lo puedes ver si miras por la ventana o al encender la televisión. Puedes sentirlo cuando vas a trabajar, cuando vas a la iglesia, cuando pagas tus impuestos. Es el

mundo que ha sido puesto ante tus ojos para ocultarte la verdad». ¿Cuál sería aquí la verdad? Básicamente, que ya no podemos evitar la música electrónica. No hay manera de esquivarla, se ha disuelto en el aire.

3. Disuelto en el aire: el paradigma digital

Quizá el gran relato cultural de estos primeros años del siglo XXI sea el de cómo entramos, definitivamente, en la era digital. Y el de cómo todo lo que era sólido, tomando prestado el título del ensayo crítico de Marshall Berman sobre el camino errático seguido por la modernidad en una primera fase del impacto tecnológico, se ha desvanecido en el aire. Guardamos datos en la *nube* y los anteriores sistemas de almacenamiento —disquetes, CD-ROM— se han vuelto obsoletos con la única excepción de las estanterías y los cajones; nuestras comunicaciones son más rápidas e inmateriales, e incluso nuestra vida se ha desdoblado en dos planos, o tres si también creemos en el astral: el mundo físico y el mundo online, cada vez más entrelazados entre sí, indistinguibles, pues casi todo lo que antes hacíamos en la calle —bajar al banco, hacer la compra—, ahora lo resolvemos pulsando los botones de un teclado o la pantalla del móvil. Una parte decisiva y creciente de nuestra vida solo son datos, unos y ceros. Este cambio de paradigma puede resultarnos cómodo o traumático, alienante o liberador, pero con toda seguridad es inevitable e imparable. El proceso no se detiene, y el futuro que nos prometieron ha terminado por ser otra cosa: más que una utopía feliz, ahora es un presente fulgurante que nos estresa, que pasa ante nuestros ojos sin que podamos seguirle el ritmo. Es lo que el historiador francés François Hartog ha llamado «presentismo», la sensación de que el futuro ya no existe en nuestra noción del tiempo: este pasa con tal sensación de velocidad que nos aturde, encadenando momentos únicos en los que se concentra una alta densidad de sucesos que reclaman atención, hasta el punto de que esta dinámica

nos encadena vertiginosamente al presente, sin dejarnos margen para pensar en lo que está por venir. Es un presente infinito, tiránico.

También a principios de la década de 2000 la música electrónica dejó de preocuparse por el futuro —generalizando, y para forzar la idea, podemos decir que los discos de techno dejaron de exhibir títulos solemnes y especulativos como *Deep Space* o *The Philosophy of Sound and Machine* —siempre con referencias a los aparatos que los hacían posibles, o los destinos más apetecibles, como el cosmos profundo o una ciudad utópica— para recibir títulos más prosaicos o cómicos, y sin duda mucho menos pedantes, como *Alcachofa* o *The Night Will Last Forever*— y se acomodó en la corriente constante de lo cotidiano. A la vez que se producía el traslado hacia el paradigma digital, la industria de la música también estaba inmersa en un durísimo proceso de transformación, con una caída en picado de las ventas de discos compactos y vinilos que abría paso a la consolidación de un mercado —mucho menos lucrativo, pero mejor eso que cerrar la tienda— para el streaming y la descarga en mp3, seguida de nuevos usos de la música en vivo y la obsolescencia del antiguo modelo, controlado por las multinacionales. La música electrónica, como todas las demás que dependen del mercado, suficiente tuvo con sobrevivir en ese contexto de reconversión tan duro. Fue, sin embargo, la primera de todas las escenas que entendió que el nuevo marco de funcionamiento iba a pasar obligatoriamente por internet, y eso le dio cierta ventaja con respecto a otras categorías. Mucho antes de que Radiohead salieran con la jugada «revolucionaria» de facilitar la descarga libre de su álbum *In Rainbows* (2007), ofreciendo a los fans la opción de pagar la cantidad que estimaran conveniente a cambio —incluida la opción «gratis»—, en escenas sectoriales como las de la IDM, el dub-techno o el ambient era habitual que los sellos que funcionaban bajo licencias Creative Commons existieran exclusivamente en internet y que sus lanzamientos fueran ficheros en descarga directa sin soporte físico, en vez de discos de vinilo.

Aquellos *netlabels* primitivos no eran ninguna curiosidad testimonial —por

ejemplo, el sello alemán Thinner, que funcionó entre 1998 y 2009, acumuló un total de 113 referencias y más de dos millones de descargas en una década—, y sentaron las bases para el establecimiento de la plataforma Bandcamp, el principal escaparate digital hoy día para nuevas músicas y artistas autoeditados. A la vez, los *netlabels* formaban parte de un paisaje digital en el que iban naciendo iniciativas de radio especializada online como Dublab, tiendas de música comprimida en mp3 o wav como Beatport, que trabajaban exclusivamente para el mercado de los DJs —algo así como el iTunes de la música de baile—, o clubes virtuales a los que accedían semanalmente millones de personas gracias a la retransmisión en streaming, como Boiler Room. Y más importante aún fue el desarrollo de una red nueva de canales y redes sociales para músicos, como Soundcloud, que no solo han servido de expositor de nuevos talentos —algunas figuras principales de la escena electrónica a partir de 2010, como Hudson Mohawke o Calvin Harris, empezaron a llamar la atención, no por haber enviado demos a sellos, sino gracias a sus perfiles de Myspace—, sino también como piezas articuladoras de una extensa red de contactos a nivel mundial.

Todo lo que existía en el mundo real tenía una réplica en internet, incluidas las amistades y las adhesiones de los fans, que además de pagar por los *releases* digitales y las entradas de las fiestas, dan la medida de la popularidad de un artista con los *likes* que otorgan en Facebook o Instagram, al modo del público del circo romano levantando el pulgar. Antes, si un DJ quería mejorar su perfil público, contactaba con un sello discográfico para publicar un disco mezclado; ahora, empero, lo útil es grabar un podcast y distribuirlo con la ayuda de alguna de las muchas publicaciones especializadas que ofrecen información en internet, que es donde ha ido a confluir la prensa de antes, ya sea abandonando el papel —que es el caso de la revista californiana *XLR8R* o el fanzine *FACT*, que comenzó como un pequeño rectángulo en papel que se distribuía en la tienda de discos Phonica de Londres y que al poco tiempo se reconvertía en una influyente cabecera digital con millones de usuarios únicos al mes—, ya sea naciendo

expresamente para atender a vastas comunidades online, como *Resident Advisor* o *The Quietus*; antes de la consolidación de las redes sociales, las pequeñas comunidades locales conectaban entre sí a través de foros especializados en los que se compartía información y material, de modo que el impacto limitado que podía haber tenido un disco o un artista alcanzaba inmediatamente un eco mundial; fue gracias a *DubstepForum.com* como la escena dubstep, un fenómeno londinense en origen, pasó de ser el secreto de un puñado de chavales en Croydon para convertirse en un sonido de alcance planetario con estrellas seguidas por millones de personas como Skrillex. La escena EDM americana, de la que el mismo Skrillex fue un impulsor destacado, existe desde su inicio, alrededor del año 2009, sin que haya detrás una industria discográfica que planche discos en masa. En realidad esa industria existe, aunque de manera testimonial, solo para las grandes estrellas y los derivados pop: el beneficio está en la venta de entradas y en el merchandising, ya que prácticamente todo en la EDM circula mediante ficheros de audio altamente volátiles, la música existe como paquetes de descargas o intercambio, es una realidad líquida —siempre cambiante— e inmaterial.

La disolución del paradigma analógico también afecta a la producción y la grabación de la propia música. A menos que alguien tenga el capricho de hacer un disco a la vieja usanza, alquilando un estudio con el mejor equipo profesional durante meses —como hicieron Daft Punk en *Random Access Memories* (2013), un homenaje revisionista a los años del funk sinfónico, o siguiendo el ideario de Jack White, la estrella del revival blues-rock, que solo graba con los equipos que manejaban sus bandas favoritas en los años setenta—, para tener un *track* disponible en el océano de datos de la red no hace falta nada más que armarlo en el ordenador con tus propias manos, sin ayuda de nadie. El estudio analógico tradicional ha pasado a ser una DAW, o estación de trabajo de audio digital (*digital audio workstation*, por su sigla en inglés), y ni siquiera es necesario contar con los programas más avanzados, sean estos Ableton Live o Logic: con softwares modestos como FruityLoops o Acid, tan fáciles de manejar como de

piratear, se pueden hacer obras maestras como los dos álbumes de Burial, o hits de éxito como los de deadmau5, si, además de un equipo mínimo, se tienen las ideas oportunas. Tampoco se necesitan ni siquiera los sellos discográficos tradicionales, e incluso se ha llegado a un punto en el que la música no requiere un proceso de descarga previa del usuario: hay culturas y escenas que existen fundamentalmente en streaming. Para llegar al centro de la escena llamada vaporwave, por ejemplo, hay que husmear en plataformas como Soundcloud o YouTube; para estar al día de los últimos fenómenos del hip hop, no hay que esperar a que Interscope publique al nuevo artista superventas, sino escuchar las mixtapes —discos completos y gratuitos que escapan al control de los grandes sellos— que aparecen diariamente en DatPiff. Hay ingentes cantidades de material que jamás llegarán a una tienda tradicional y que ni siquiera necesitan acabar depositadas en el disco duro de ningún ordenador para existir.

4. La música electrónica en el escenario global

Al cerrarse el siglo xx, el mundo en el que vivía la música electrónica era relativamente pequeño. Las corrientes modernas de baile habían nacido tres lustros antes en Estados Unidos, pero los pioneros del techno y el house no habían conseguido ser profetas en su tierra. La cultura del acid house y el rave estalló en Gran Bretaña, se extendió por el resto de Europa y durante una década brotaron escenas locales en diferentes localizaciones —en Viena, Berlín, París, Frankfurt o Glasgow— que hablaban el mismo idioma; aunque hubiera variaciones dialectales —gabber, trance, happy hardcore, disco-funk, hard techno, etcétera—, el origen era común. Sin embargo, a nadie se le escapaba que el planeta se iba haciendo cada vez más grande: la música electrónica no podía vivir ajena al proceso de globalización, exigido por el sistema económico y facilitado por la apertura de las fronteras y la progresiva implantación de

internet, y de repente dejó de ser una tradición anglosajona fuertemente arraigada en Alemania y Japón para pasar a ser una creciente pasión colectiva, cada vez más asentada en mercados emergentes y diversificada en comunidades en América, África o Asia que iban aportando un enorme catálogo de variedades locales.

El mercado de la música electrónica es posgeográfico, a diferencia de la cultura del rock o incluso la del hip hop, que funcionan con la lógica del producto de importación: se crea en Estados Unidos para el mercado interior, y se comercializa agresivamente por todo el mundo; las réplicas locales no suelen tener ninguna incidencia en la escena de origen, y por eso a nadie en Estados Unidos le interesa el rap en francés o en alemán, ni nadie, salvo un pequeño circuito de cazadores de rarezas, tiene un especial interés en el rock psicodélico tailandés. (En paralelo, se dan fenómenos como el del trap, un sonido surgido en el sur de Estados Unidos que tiene réplicas locales con su propio star system y a las que no les interesa en absoluto la escena de origen; por ejemplo, en España el trap tiene como figuras centrales a artistas como Yung Beef o Dellafuente, pero apenas son relevantes las estrellas americanas, como Future o Migos; ocurre lo mismo en Italia, Alemania y cualquier otro contexto local equivalente.) En cambio, que el mercado sea posgeográfico significa que no existe un centro dominante y que ningún enclave tiene el control absoluto del mercado y el escenario global, de modo que las relaciones entre las diferentes escenas se producen en red. Por ejemplo, un género como el minimal-techno, aunque tenga un origen localizable —Colonia, Berlín, Detroit—, es en realidad el producto de una escena creativa —lo que Brian Eno llamaba «escenio», o la escena como genio colectivo, y que Simon Reynolds identifica como la fuerza motor de la cultura rave— que extiende ramificaciones posteriores, y evoluciona en consonancia, en Helsinki, Bucarest, Madrid o Tokio. Si la música rave en los años noventa ya se caracterizaba por su horizontalidad, en la que no había jerarquías, tras el cambio de siglo y apoyada por el refuerzo del paradigma digital, esa horizontalidad se volvió más extensa y dispersa. Llegó a todo el

mundo, y en todo el mundo adoptó nuevas formas.

Hoy, géneros como el techno, el house o la EDM hablan un mismo idioma en todo el mundo —con pequeñas variaciones de acento—, y el origen de ese lenguaje ya parece perdido en la noche de los tiempos: hay un latín inicial pero ya no existe Roma. Detroit, cuna del techno, hace tiempo que perdió su liderazgo en la escena —excepto el moral, cada vez más debilitado—, y Chicago ha sido más importante en las últimas décadas como ciudad volcada en el hip hop, y no tanto en el house —la tensión entre esas dos fuerzas, una dominante y la otra decreciente, dio origen a finales de la década de 2000 al género llamado footwork—. Hoy, cualquier innovación relevante puede aparecer en lugares inesperados, como Johannesburgo, Caracas o Sao Paulo. En otra época, cualquier manifestación cultural fuera del radar del primer mundo habría tenido difícil trascender fuera de sus límites inflexibles. La popularidad del reggae en los setenta, o la importación de la salsa o la bossa nova en los Estados Unidos de los años cincuenta y sesenta fueron casos notables, pero al fin y al cabo aislados. Hoy, en el escenario global facilitado por internet, las escenas locales en América del Sur, África o el Caribe son tan decisivas en el tejido de la música electrónica como puedan serlo la última moda surgida de los barrios trendy de Londres o Berlín. Las estrellas del pop con mayores índices de aceptación de finales de esta década, llámense Ariana Grande, Rihanna o Justin Bieber, confían en un equipo de productores que, del mismo modo en que antes les sugerían una producción trance o el característico «drop» del dubstep, ahora les cantan las bondades del dancehall jamaicano, el house tropical o el reggaetón.

Para que su mensaje llegara más rápido y con mejores avales, los llamados «global beats» —todo lo que va del kuduro angoleño al favela funk de Río de Janeiro, pasando por el pop magrebí, las exploraciones digitales de la cumbia y el trip-hop sobre ritmos balcánicos— necesitaron al principio intermediarios, embajadores occidentales como Diplo o DJ /rupture que legitimaran su validez: el dominio cultural anglosajón sigue siendo tan poderoso que aún hace falta la participación de prescriptores que ayuden a vencer las reticencias iniciales. Pero

de la xenofobia inicial —y si no era fobia, al menos sí era una reticencia basada en prejuicios— se pasó a lo que Reynolds, al final de su libro *Energy Flash*, llama «xenomanía», que funciona en dos direcciones: mientras Occidente expandía el lenguaje fácilmente exportable del house progresivo y el techno, creando un circuito mundial para DJs que iba de Buenos Aires a Shangai, y de Toronto a Melbourne, a la vez las grandes escenas europeas y norteamericanas se dejaban seducir por los exotismos tecnológicos de lo que podría llamarse el gueto global: estilos surgidos en barrios deprimidos de todo el mundo, facilitados por la proliferación de los recursos informáticos y el acceso cada vez más fácil a la red, que daban cuenta de un escenario dúctil, retroalimentado y altamente creativo. En este marco posgeográfico, en el que internet ha eliminado numerosas barreras físicas, la música electrónica es la música del mundo entero: una plantilla compartida, un proceso intercambiable, en el que nadie tiene ni el dominio absoluto ni la patente. Un nuevo latín, decíamos, que establece nuevas leyes de ritmo y métrica para los cuerpos del siglo XXI.

5. El peso de la historia y la tentación de la nostalgia

A medida que la música electrónica empezaba a desentenderse del futuro —el futuro como un horizonte utópico, inalcanzable, que marcaba un camino constante de progreso—, se fue consolidando un proceso opuesto y en cierta medida complementario: la música electrónica se obsesionó con su propio pasado. La tentación de la nostalgia, la industria del recuerdo, es una circunstancia mucho más extensa y afecta a toda la cultura popular contemporánea, sea moda, música, cine o diseño gráfico: es ese mecanismo de revisión, conservación, recreación e incluso fosilizado de los grandes hallazgos de tiempos anteriores, que llega a un punto en que resultan más interesantes y valiosos que el propio presente —una idea que está resumida en la socorrida

expresión «cualquier tiempo pasado fue mejor»—, y que nos impiden plantearnos seriamente un escenario de evolución hacia delante.

Esta tendencia revisionista, que tiene diferentes expresiones —el rechazo a lo nuevo, la búsqueda arqueológica de lo raro, la manía coleccionista y la idealización romántica de lo antiguo como una característica valiosa en sí misma — fue analizado de manera pormenorizada por Reynolds en su ensayo *Retromanía* (2011), en el que abordaba el pasado como si fuera una «adicción» del tiempo presente. Si durante la etapa de máxima evolución de la música electrónica en la década de los noventa el pasado solo era un punto de partida —se estaba construyendo un nuevo espacio sonoro y social a partir de los cimientos de la música disco, el ruido industrial, el pop electrónico y el funk sintético—, a partir de 2000 la historia empezó a convertirse también en un período de estudio atento. Hasta 1998 aproximadamente, y a diferencia del jazz o el rock, la palabra «revival» prácticamente no existía en la música electrónica; a partir de ese momento, sin embargo, empezó a volverse ubicua y dio pie a exhumaciones de períodos del pasado que hasta ese momento solo eran puntos de referencia lejanos, efemérides, antecedentes, curiosidades: regresaron los años ochenta más sintéticos, se exhumó el legado del italodisco, del synth-pop europeo, del electro-funk, del new beat belga y la EBM; regresó periódicamente el acid house, incluso se reivindicó el trance alemán primigenio —que apenas tenía diez años de vida— para combatir el empuje vulgar del trance holandés, mucho más populachero, del período 2000-2004. Se publicaron antologías que desenterraban las raíces de las modas del presente, algunos DJs se tomaron en serio su labor paralela de archivistas o conservadores de museo y surgieron sellos especializados en reediciones o en recopilaciones retrospectivas, como Soul Jazz o Finders Keepers. Después de años de avance, al sentirse del lado de la mayoría, la música electrónica se tomó una pausa para reflexionar —parafraseando a Mark Twain— y llegó a una conclusión interesante: el futuro es nuestro si lo queremos, pero también tenemos un pasado. Y el pasado resultó ser extraordinariamente tentador.

Decíamos al principio que el origen de la música electrónica tenemos que ubicarlo en el advenimiento de las vanguardias históricas de principios del siglo XX, en Marinetti, Russolo y el futurismo italiano. En realidad, la música verdaderamente electrónica no comienza hasta después de la Segunda Guerra Mundial, con los primeros experimentos de Pierre Schaeffer con la música concreta, las técnicas de grabación y collage con cinta magnética y la invención de los procesos electroacústicos en el París de los años cincuenta y las emisiones de Radio Colonia. Pero incluso ubicando sus orígenes algo antes —gracias a instrumentos como el theremín o las ondas Martenot, que son para la música electrónica lo que el blues del Mississippi para el rock'n'roll, un ancestro ilustre —, la historia que había detrás era larga, noble y no bien documentada. La primera parte de *Loops* fue un intento de explicar aquellos orígenes y la evolución posterior —un síntoma de «retromanía» incipiente, por supuesto; de afán por detener, aunque fuera momentáneamente, el curso del tiempo para explorar lo que nos habíamos perdido—, y en los años siguientes se produjo un aluvión aún mayor de análisis en cascada, de más rescates de discos olvidados, de reivindicaciones de pioneros injustamente apartados del canon, incluso de historias alternativas. La más simpática de todas, posiblemente, es la que proponía que el acid house había nacido de manera accidental en Bombay en 1982, y no en Chicago cinco años más tarde, tomando como prueba un conjunto de grabaciones con el sintetizador TB-303 y la caja de ritmos TR-808, burbujeantes e hipnóticas, que realizó el músico indio Charanjit Singh en 1982 para la industria de Bollywood, y que se rescataron luego en 2010 con el título de *Synthesizing: Ten Ragas to a Disco Beat*.

La música electrónica es tan consciente de su historia que lleva años embarcada en el proceso de recuperarla, ordenarla e incluso jerarquizarla. Las viejas glorias no se van —salvo noticia de última hora, incluso siguen ahí Kraftwerk, ahora solo liderados por Ralf Hütter— y muchos DJs de éxito han exprimido largas trayectorias profesionales que les llevarán hasta la edad de la

jubilación. Algunas corrientes del presente —vaporwave, hauntology—, sin ser puramente revivalistas, plantean historias alternativas, escenarios posibles a los de la historia oficial; proponen opciones distintas —puro *what if*, «y si…», como dirían los anglohablantes— a como las cosas hubieran discurrido si los hechos se hubieran desarrollado de otra manera. Sobre la historia reivindicable, cada vez hay más pasados exhumados y expandidos: en la última década se ha ampliado el canon de la música planeadora alemana y el de los compositores de armonías misteriosas para las bandas sonoras de los años setenta —lo que se conoce como «library music»; hay también, por ejemplo, una industria dedicada a recuperar *soundtracks* de películas de terror italianas y que ha revalorizado a bandas como Goblin, que llevaba décadas desaparecida—, y también se ha desenterrado todo lo que se podía excavar de la música disco sintética de la década de los ochenta, la que trazaba el puente impreciso que conectaba Studio 54 con el house de Chicago pasando por el Paradise Garage y la escena gay en San Francisco, y hasta se ha consolidado un revival en forma de «space disco» con epicentro en Noruega. Grabaciones que nunca se editaron en su momento aparecen ahora como hallazgos deslumbrantes; la efímera ola del pop industrial de principios de los ochenta hoy resurge como «minimal wave», las figuras más oscuras del rave de los noventa han tenido una segunda oportunidad —reapareció el grupo Altern 8, se reeditaron los *amen breaks* de Remarc, hubo un efímero regreso de Shut Up & Dance—, y desde que se produjo el revival del pop sintético de la década de los ochenta con el nombre de electroclash, este no ha dejado de reactivarse periódicamente, adoptando nuevas formas y reinventándose sin descanso: el revival, de hecho, ya dura más del doble que la década que se propuso rescatar del olvido.

¿Cómo afecta esto al presente? Si bien es cierto que la idea del futuro está aplazada hasta nueva orden, en pleno 2018 conviven un presente redivivo y otro presente saturado de actualidad que distorsionan necesariamente nuestro punto de vista como observadores y participantes. Podríamos hacer una analogía con una de las imágenes habituales que utiliza la física teórica para explicar por qué

nada puede viajar más rápido que la luz: a medida que un cuerpo gana en velocidad, para incrementar el ritmo necesita consumir más energía, y esa energía se transforma en masa. Por tanto, en una aceleración (casi) infinita, antes de alcanzar la velocidad de la luz los cuerpos se vuelven voluminosos, increíblemente densos. La actualidad de la música electrónica se comporta de la misma manera: cuanto más aceleraba para alcanzar el futuro, más densidad de pasado y presente fue acumulando, sin conseguir romper la barrera de la aceleración máxima. El futuro ideal, como la velocidad de la luz, no puede aprehenderse del todo: mientras tanto, crecía la densidad del presente y la acumulación de historia por revisar. ¿Se ha quedado la música electrónica sin historia que rescatar y sin historia futura que construir? En este aspecto, es interesante apuntar el hecho de que la música electrónica, que hasta hace poco se nos presentaba como un acontecimiento adánico, nacido ayer y sin pecado original —salvo un pequeño grupo de mitos fallecidos prematuramente, como Larry Levan o Ron Hardy—, poco a poco va ampliando el panteón en el que honra a sus héroes muertos. A medida que la música va acumulando historia, también va cerrando episodios de la misma conforme desaparecen muchos de sus pioneros inexcusables —en los últimos años, figuras tan importantes como Pierre Henry, Karlheinz Stockhausen, Jean-Jacques Perrey, David Mancuso, Don Buchla, Robert Moog, Pauline Oliveros, Donna Summer, Alan Vega o Ikutaru Kakehashi, el fundador de Roland—, y perdemos de forma prematura a figuras esenciales del periodo inmediatamente posterior al triunfo del acid house, como Frankie Knuckles, Colonel Abrams, Mark Bell (LFO), Robert Miles, Trish Keenan (Broadcast), Mika Vainio, Pete Namlook, Marcus Intalex, DJ Rashad, el compositor de bandas sonoras Jóhann Jóannsson o Charles Cooper (Telefon Tel Aviv). De manera más frecuente y constante, la música electrónica también empieza a reclamar su espacio en la sección de obituarios de los periódicos.

6. YA NO ES COMO ERA: CAMBIOS EN EL PAISAJE TECNOLÓGICO

Uno de los factores que explicarían en parte este valle de normalidad en el que ha terminado por asentarse la música electrónica tras el cambio de siglo sería el de su afianzamiento como industria, su transformación en un negocio rentable. Un dato ilustrativo: hacia 1994, en Gran Bretaña, un DJ de éxito podía cobrar el equivalente a mil euros por sesión —entre tres y cuatro horas de trabajo por noche—, mientras que veinte años después una estrella de la élite con *bookings* frecuentes en Ibiza generalmente no baja de los cincuenta mil euros por sesiones que nunca le llevan más de dos horas; sin contar la pesadez de los viajes y los trastornos del sueño derivados de tanto *jet-lag*. El mercado es elástico y estas cifras hay que tomárselas como una estimación aproximada —la escala salarial es tan variable como pueda serla, por ejemplo, en el fútbol profesional, donde las estrellas obtienen ingresos desmesurados que no se corresponden con lo que gana la mayoría de profesionales—, pero lo que no ha variado en todo este tiempo es una tendencia al alza: la clase media de la música electrónica se gana mejor la vida —eso incluye no solo a DJs, sino a sus agentes, por ejemplo—, mientras que la clase privilegiada, la que año tras año ocupa los diez primeros puestos de la lista de *Forbes* de los artistas mejor pagados, no deja de alcanzar números que en otra época habrían parecido obscenos: el que fuera tiempo atrás el remezclador favorito de las estrellas del pop, Calvin Harris, hoy convertido en una estrella del dance global, lideraba la jerarquía de 2016 con unos ingresos brutos de sesenta y tres millones de dólares, seguido por los holandeses DJ Tiësto y Armin van Buuren, con treinta y ocho millones por cabeza.

El incremento y la extensión del negocio es fundamental para entender por qué, en algunos aspectos, la música electrónica de baile se ha vuelto tan conservadora, o tan simplista, sobre todo cuanto más se acerca a los gustos mayoritarios. Habiendo tal cantidad de dinero en juego es inevitable renunciar a ideales de otras épocas —mantener la credibilidad en el underground,

básicamente, y arriesgar en la apuesta por nuevos sonidos; lo que llamaríamos audacia y fidelidad a unos principios— para no matar a la gallina de los huevos de oro. El clubbing es otra pieza más del engranaje complejo de la industria del entretenimiento, como puedan serlo las grandes giras del pop, los torneos deportivos o la distribución de *blockbusters* en los cines, un pastel además del que comen artistas comerciales y artistas más arriesgados porque la tarta es más grande que nunca, y eso ha ido ensanchando la brecha que separa el sustrato fiel del underground de las corrientes mayoritarias. Durante años, las distintas subculturas dance habían tenido la aspiración de mantenerse fieles a un código ético, a proteger su música y sus rituales del público mayoritario y grosero que se apuntaba por la moda y que no estaba «en la onda» —o, utilizado la expresión inglesa, «clued-up»— y, por lo tanto, a fomentar una radicalización pura del sonido si fuera necesario. La utilización de *gimmicks* fáciles o recursos propios del pop podía ser anatema, mientras que ahora es habitual encontrarse con esta clase de contaminaciones, por decirlo así, incluso en artistas que habían sostenido su prestigio como guardianes de las esencias durante años. Esta resistencia, la tirantez habitual entre lo subterráneo y lo comercial, cada vez es más difícil de mantener.

Antes, extremar el discurso era la manera de combatir la simplificación, y así progresaban escenas como el techno o el breakbeat inglés; hoy, la uniformización, copiar lo que funciona, responde a deseos más materialistas: es la clave para aspirar, no a conseguir un éxito, sino más bien a entrar en el circuito estable de las contrataciones en clubes y festivales, de modo que incluso la producción de un *track* ya no es tanto un acto creativo —una necesidad del alma—, sino una inversión empresarial, una tarjeta de visita o un diploma, lo que explica que muchos DJs firmen como suyos discos que en realidad los ha producido un *ghost-writer*, o sea, un negro, un productor fantasma. El caso de Loco Dice, DJ pujante en el circuito minimal de Ibiza a mediados de los 2000, es característico: su tema de 2005 «Jacuzzi Games», que fue la gran sensación en los afters de aquel año, era en realidad una producción del ingeniero Martin

Buttrich, un veterano que aparecía disimuladamente en los créditos del vinilo. Este tipo de colaboraciones en las que se establece una especie de transacción *win-win* —el productor en la sombra obtiene un buen dinero por su talento y con suerte un reconocimiento de autoría que le reporte royalties por sus derechos editoriales, mientras que el artista principal logra una exposición brutal si hay hit y, por lo tanto, multiplica su demanda y motiva el aumento de su caché, lo que le permitirá vivir como un jeque— se cuentan por decenas, y se llevan con discreción. Aunque hay algunas estrellas que nunca han ocultado el hecho de ser más productores ejecutivos que productores materiales —James Lavelle, Tiga, Tiefschwarz—, sobre muchas otras —Daniel Avery, The Black Madonna— aún recae la sospecha de que el trabajo verdadero lo realiza un genio en las sombras mientras la estrella finge haber estado detrás de la idea.

Es por cosas como estas por lo que la música de baile tiene en la actualidad un gran déficit de aura. Es una cultura asentada, pero en la que los cambios se producen lentamente y con tibieza, en la que la fidelidad al underground también se traduce en inmovilismo: hay escenas dedicadas a conservar la pureza del house vocal de Nueva York, la del techno espacial de Detroit, la del electro robótico o la del drum'n'bass de la época dorada de 1993 a 1996; muchas de las nuevas producciones son réplicas exactas de una idealización de esos sonidos, que acaban condenados a no evolucionar. A la vez, ese déficit de aura se puede encontrar en la trivialización de la cultura en el otro extremo, el del mainstream: la figura del DJ —que en otro tiempo fue un hilo conductor, un chamán, un intermediario sabio, un artista creativo— es hoy también un *showman* —llegándose a extremos cómicos como el de Steve Aoki, afamado cabecilla de la escena EDM, que prepara sesiones pregrabadas en las que lo más importante es el juego de luces LED, su lanzamiento al público montado en una lancha inflable, o el sorteo de una tarta estampada contra la cara de algún clubber de las primeras filas—, o un capricho de quienes se han convencido de que la cultura dance es una vía para el éxito rápido y el dinero fácil. Seguramente, el debut como DJ de Paris Hilton —la heredera de un imperio hotelero cuya principal

ocupación era la prensa del corazón, los vídeos sexuales de alcance viral y las redes sociales— marcó un punto de inflexión, del que ahora también se benefician concursantes de *reality-shows*, *youtubers*, *it-girls*, millonarios sin escrúpulos como Gianluca Vacchi, hijos de tonadilleras e incluso estrellas del porno hípster como Jesse Andrews o Carter Cruise; aun las estrellas del porno se sienten profundamente atraídas por los DJs: la pareja de la popular Riley Reid es Josh Mayer, alias Ooah, uno de los miembros del trío de hip hop instrumental The Glitch Mob.

Ser DJ, en definitiva, es más fácil y popular que nunca. Antes había que dominar una técnica y disponer de los discos correctos: era un trabajo que causaba lesiones de espalda, que implicaba transportar maletas de discos, discos que por otra parte había que mezclar con precisión y con técnica manual. Sin habilidades musicales era imposible ser un DJ destacado. Pero desde que se desarrolló la tecnología digital al servicio del arte de la mezcla —que empezó con la sustitución del vinilo por el CD, y más tarde por los ficheros en wav o mp3 de máxima calidad, todo ello sumado a la patente de softwares como FinalScratch, Serato o Traktor, que facilitan considerablemente las mezclas y que incluso habilitan una función, el famoso botón de auto-SYNC que mezcla automáticamente la música cuadrando los tempos y los colchones armónicos—, ser DJ ya no es una cuestión de oficio, sino de oportunidad. Si además se da cierto gusto, una buena selección y capacidad para conectar con el público, el simulacro puede parecerse mucho a la situación ideal. Si nada de eso sucede, tanto daría tener en el escenario a un DJ de carne y hueso como una lista de reproducción programada por cualquier algoritmo de Spotify.

Estos cambios, por supuesto, también generan sus reacciones a la contra, que son las que en gran medida ayudan a mantener la vitalidad de la escena electrónica, o al menos su «autenticidad» —un concepto rockista que conviene manejar con cuidado—. Contra los festivales de luces impactantes y público adolescente, clubes como Berghain (en Berlín) imponen en su puerta una política de férreo control del público y la prohibición de hacer fotografías dentro del

recinto. Contra los productores con escasas habilidades técnicas que contratan amanuenses del estudio y contra la artificiosidad de los DJs que aprietan botones y nada más, salvo hacer el símbolo del corazón con las manos, en los últimos años se han dado varios repliegues hacia un estadio pre-digital en el que el aura no quedaría en entredicho: subculturas en las que solo es aceptable pinchar con vinilo, en las que está prohibido utilizar ordenadores portátiles, en las que se rescatan antiguallas de otras épocas —el regreso de las cajas de ritmos TR-808 en el hip hop y en ciertas facciones del techno, la moda de los sintetizadores modulares y la fascinación por el equipo analógico de los años setenta—, y que están proponiendo giros interesantes al explorar caminos abandonados en su época original o flexibilizando esas limitaciones éticas al combinar las técnicas analógicas —más de tocar con las manos— con posproducción digital, que permite otra clase de sonidos y acabados más perfectos.

Contra la cultura de la fama, muchos artistas cultivan el anonimato: discos sin información, sellos sin direcciones de contacto, productores de los que no existen prácticamente fotos y de los que, en algunos casos, ni siquiera se conoce con certeza su identidad real, aunque haya fundadas sospechas: Burial, Zomby, Traumprinz, Seldom Felt y un largo etcétera. Contra el imperio del fichero digital ha regresado también la fiebre coleccionista y la fascinación por el formato vinilo, aunque en los últimos años con el matiz del objeto de lujo, de producto de alta gama. Con el boom de internet y del intercambio de ficheros de audio, el vinilo había estado por segunda vez al borde de la extinción; la primera fue por la introducción del disco compacto en el mercado, a finales de los ochenta (la cultura de los DJs lo salvó in extremis), y la segunda fue por la reducción de las ventas físicas y el cierre progresivo de fábricas, lo que obligaba a reducir el stock y espaciar los tiempos de producción, además de encarecer el producto al estar los sellos obligados, ya fuera por la demanda decreciente o por simple estrategia de marketing —cuantos menos haya, más rápido se venderán, y más caros—, a limitar las tiradas. Pero en su regreso triunfal, el vinilo ha encontrado una nueva función: es un signo distintivo y elitista que separa a la

masa bruta y poco enterada de los que realmente saben, de los verdaderos gourmets, que dan alas a un mercado cada vez más amplio de reediciones de tesoros olvidados, de ediciones limitadas y artificialmente encarecidas, e incluso a la especulación con los propios discos, que cada vez más cumplen una función de objetos de arte antes que de soportes de la música.

Hay cosas que no han cambiado, por supuesto. En las escenas experimentales, la búsqueda de nuevos sonidos, o al menos de un sonido que marque distancias con las necesidades instintivas de las escenas de baile, sigue siendo una premisa fundamental, y artísticamente solvente. Es común encontrarse con la opinión de muchos aficionados a la música electrónica que atienden cada vez más a la textura —característica definitoria de las músicas exploradoras— que a la precisión de la estructura y el ritmo, que en las culturas dance son cada vez menos flexibles. Tampoco ha cambiado la estrecha relación del club con el estímulo principal que dinamiza a grandes masas de público: las drogas. Al volverse mainstream, la cultura de la música de baile ya no mantiene una relación tan íntima con drogas enteogénicas como el éxtasis o estimulantes como el speed y la cocaína; la droga ya no es tanto un rito de paso o un aderezo de la fiesta como algo más vinculado a su popularidad social en otros ámbitos, y esto ha comportado nuevos patrones de uso. La elección principal, por ejemplo, ya no es el éxtasis en pastillas, que fue el motor de la explosión rave de los noventa, sino el éxtasis en polvo, más purificado —en Estados Unidos lo llaman «molly» porque es «pura molécula»; aquí lo llamamos «Eme»—, y que se identifica sobre todo con la imparable comunicación entre la cultura del baile y el lenguaje del pop. Buena parte de las evoluciones de la música electrónica —la de baile, preferentemente— no se pueden desligar del consumo de drogas variadas en los últimos años: ketamina —durante un tiempo relacionada con el auge del sonido minimal en los afters de Ibiza y Berlín—, cocaína, metanfetamina, la codeína en el hip hop del sur de Estados Unidos. Pero poco a poco desaparece ese papel central de los primeros años: la droga es una tecnología del placer que no necesariamente acompaña a otras tecnologías creativas; es un accesorio

importante, pero no más importante en realidad que las luces espectaculares o los hits bombásticos con sonido hipercomprimido que ayudan a crear una sensación de movimiento y de marco alucinógeno. En la escena de club y de raves de la actualidad hay algo más poderoso que las drogas y que hace que gire la escena: los beneficios brutos que arroja un festival y las suculentas transferencias bancarias que reciben los artistas. La nueva droga son los cheques al portador.

En pleno 2018, el espacio de la música electrónica visto de lejos resulta bastante parecido al que dejamos a principios del siglo XXI: escuchamos músicas de textura futurista que mueven cuerpos y neuronas en una red que se extiende por todo el mundo, y que parecen estar reconstruyendo un edificio más preciso sobre los cimientos de nuestra cultura musical. Los contornos del espacio, ahora bien, se nos muestran poco a poco menos perfilados a medida que nos acercamos. ¿Sigue estando realmente el futuro aquí? ¿Es una cultura nueva, o se ha vulgarizado a medida que se ampliaba? ¿Han sido las herramientas de producción un factor revolucionario, o llevan consigo el germen de un movimiento regresivo? De modo que vamos a acercarnos todavía un poco más, enfoquemos mejor la lente de nuestro microscopio, para ver exactamente cómo ha ido cambiando todo. Así es como prosigue nuestra historia.

1

ANTES DE AMANECER: HOUSE PROGRESIVO, TRANCE Y EL RENACER DEL SÚPER DJ

> Ser DJ es como ser futbolista. Futbolistas hay muchos, pero realmente buenos hay muy pocos. Los súper DJs son el equivalente en música de baile a David Beckham.
>
> PAUL OAKENFOLD

La noche del 31 de diciembre de 1999 estaba destinada a ser épica, gloriosamente espectacular, un recuerdo imborrable para toda la vida. Más allá de lo simbólico —el traspaso del año, que a la vez marcaba el inicio de una nueva década y, en el imaginario popular, el arranque de un nuevo siglo (y ¡un nuevo milenio!) que aún tardaría doce meses en producirse en realidad—, la pujante escena del clubbing en Gran Bretaña vio en esa fecha señalada una oportunidad de hacer negocio y demostrar su posición de fuerza. Solo un año y medio atrás, en el verano de 1998, la industria de la música de baile había roto todos los récords de beneficio —entradas vendidas en discotecas y raves, despacho en masa de merchandising, discos que alcanzaban tiradas de seis cifras — y había cosechado un verano en Ibiza con las fiestas a rebosar y dejando la sensación de que el sector de los DJs lideraba por fin el mercado del entretenimiento. El sueño húmedo de muchos augures —desplazar al rock, incluso cuando no hacía tanto que la banda Oasis había convocado a más de trescientas cincuenta mil personas en sus conciertos en el recinto de Knebworth — parecía por fin una posibilidad factible. Había llegado el futuro: estaba a la vista, al alcance de la mano, se podía tocar. Los disc-jockeys ya no eran

simplemente disc-jockeys, sino súper DJs, estrellas que movían masas y que hacían honor a la letra de «God is a DJ», el éxito de la banda Faithless de 1998: «Esta es mi iglesia / aquí es donde curo mis heridas / pues esta noche / Dios es un DJ», el resumen en pocas palabras y con un riff progresivo de aliento épico calcado de su éxito anterior, «Insomnia», del ritual que se oficiaba cada fin de semana a lo largo y ancho del país, en el que la música, las drogas y el ambiente de comunión convertían los grandes clubes en templos, en catedrales del sonido, y a los DJs en sumos sacerdotes de un rito que consistía en hacer olvidar otra semana de mierda en el trabajo. Los jóvenes viajaban de noche para ver a capitostes como Judge Jules, Sasha o Pete Tong, se tragaban cientos de kilómetros por carreteras secundarias con un alijo de éxtasis en la guantera, se tatuaban sus nombres en el brazo y depositaban en ellos su fe y la esperanza de una noche cuyo recuerdo fuera imborrable hasta el fin de los días. El futuro había llegado de la mano del house y el trance, y solo quedaba pendiente certificarlo en la fecha más simbólica de todas; ahí estaba el año nuevo, el instante único en el que se entraría en el esperadísimo 2000, con su promesa de una fiesta que hiciera historia.

1. Y2K: EL FIASCO DEL MILENIO

Lo que ocurrió, en cambio, es que esa noche se saldó con un ruidoso fiasco. A la hora de la verdad, y a pesar de las promesas de un espectáculo incomparable, muchas de las fiestas preparadas para recibir el llamado Y2K —abreviatura de «year2thousand», extensamente utilizada en la época en el argot inglés, tan dado a las abreviaturas en pleno boom de las comunicaciones por SMS— se quedaron al final a medio llenar y con la balanza de gastos (desorbitados) e ingresos (escasos) cruelmente descompensada. Para aquella noche irrepetible los cachés de los DJs, que no habían dejado de aumentar temporada tras temporada desde

1992, habían alcanzado números vertiginosos. Norman Cook, más conocido como Fatboy Slim, se embolsó ciento cuarenta mil libras —sumando sus cuatro apariciones en diferentes clubes ingleses en la misma noche, recorriendo el país de sur a norte enlazando taxis con vuelos privados contratados para la ocasión—, mientras que Pete Tong facturó ciento veinticinco mil libras, cinco veces más que su tarifa habitual. Fue una noche de excesos sin mesura: Sasha batió todos los registros de ingresos —superando ampliamente las ciento cincuenta mil libras—, y Carl Cox se empeñó en entrar en el libro Guiness de los récords por ser el primer —y único— DJ que había pinchado dos veces en el cambio de siglo: primero en Sidney nada más comenzar la madrugada, ante veinte mil personas en Darling Harbour —un espacio dentro del Centro de Convenciones preparado para dar cabida, semanas después, a los periodistas que cubrirían los Juegos Olímpicos—, y después en el campus de la Universidad de Hawái, tomando un vuelo que, al cruzar el meridiano 180º que determina la línea internacional de cambio de fecha, le devolvió por unas horas a 1999.

La suerte de todas las fiestas programadas a lo ancho del planeta en aquella bienvenida al año 2000 fue, lógicamente, desigual. Ni siquiera DJs ingleses como Carl Cox o Norman Cook fueron los más extravagantes a la hora de plantear sus eventos de Nochevieja: Jean-Michel Jarre, el músico francés pionero en la popularización del sintetizador en los años setenta, organizó *The Twelve Dreams of the Sun*, un concierto en Egipto desde la medianoche hasta el amanecer frente a la pirámide de Guiza y la Gran Esfinge, que tuvo un coste de casi diez millones de dólares financiado por el régimen autocrático de Hosni Mubarak. Era un momento de bonanza económica y de optimismo generalizado en el que parecía haberse cumplido la profecía del politólogo Francis Fukuyama al respecto del fin de la historia y el triunfo del capitalismo. Por tanto, reinaba la confianza generalizada entre los promotores de fiestas de que la gente saldría de sus casas por millones en el instante crucial de la llegada del Y2K, dispuesta a pagar entradas inusualmente altas a cambio de espectáculos que nunca más se repetirían.

En Inglaterra, varios de los clubes con mayor volumen de negocio decidieron que era el momento de tirar la casa por la ventana. Gatecrasher, que ese mismo año se había subido a la ola del nuevo trance, programó una fiesta para veinticinco mil personas en el estadio de fútbol de Sheffield. Cream, su gran competidora en Liverpool, organizó hasta cuatro eventos esa misma noche, dos en su ciudad, otro en Cardiff y uno más en Londres, en la sala Brixton Academy. Renaissance, la popular fiesta nacida en Nottingham que acabó convirtiéndose en una de las franquicias más poderosas del house progresivo en los noventa, intentó organizar una velada para dos mil quinientas personas que acabó cancelándose. Fue uno de los muchos signos premonitorios que los promotores se habían negado a ver, cegados por el deslumbrante momento histórico del advenimiento del año 2000: con los cachés de los DJs disparados y los costes de producción llegando a cantidades que rondaban las del cuarto de millón de libras, muchas de las entradas tenían que venderse por no menos de cien del ala, una pequeña fortuna a cambio de un momento efímero —y eso sin contar el gasto en bebidas, transporte y otros consumos colaterales— que terminó por disuadir a los ravers de flirtear con la ruina. Algunas fiestas triunfaron, pero otras no llenaron ni la mitad del aforo y casi todas cosecharon pérdidas inesperadas. La burbuja del house progresivo, que parecía estar creciendo indefinidamente, se pinchó de manera sonora en una noche que, lejos de ser histórica, se convirtió en la más triste para la música electrónica de baile inglesa, en su rama más comercial.

2. Auge, caída y regreso del súper DJ

> Me han dicho que tú y los de tu banda habéis vendido los platos para compraros guitarras.
>
> LCD Soundsystem, «Losing my Edge»

La burbuja había crecido de manera tan lógica y —valga el juego de palabras— progresiva que era difícil verla venir. Al final, el único factor que no pudieron manejar los clubes fue el de la decisión final del público de no salir aquella noche y considerar, en su mayoría, que no se iban a dejar estafar por la ambición desmedida de un grupo de promotores que estaban ofreciendo lo mismo que todos los fines de semana anteriores, durante los últimos diez u ocho años, pero a precio de oro. No había ningún motivo que justificara la escalada de precios más allá del momento simbólico del año 2000, artimaña supersticiosa que se vino abajo con un inesperado destello de razón.

Pudo pensarse que esta circunstancia sería pasajera —y que el público clubber que no salió en la noche del 31 de diciembre volvería a la rutina el viernes siguiente—, pero emergió otro factor mucho más profundo: la verdadera rutina era la música de baile en sí, el ritual, que había dejado de ser una novedad. Más allá del proceso de aceptación masiva de los sonidos electrónicos, al principio tan alienígenas y finalmente tan familiares, que se había ido consolidando durante la década anterior gracias a una red de clubes, al carisma de los DJs populares y su infiltración en los festivales de rock —donde también generaron un ruidoso impacto bandas con máquinas que tocaban en directo, publicaban álbumes y proyectaban un aura aceptable para el estándar rockista, como The Prodigy, Orbital, The Chemical Brothers o Daft Punk—, la música de baile terminó fracasando en su denodado empeño por transformarse en una religión, en una forma nueva de cultura dominante. La llamada cultura de club, que había nacido casi en la clandestinidad —en lugares tan distantes y en épocas ya tan remotas como Chicago y Detroit a mediados de los años ochenta—, se vio forzada a volver allí de donde emergió, al underground. Un alto porcentaje del público consideró que había llegado el momento de regresar a la normalidad, de romper con la costumbre de vivir para el fin de semana y de padecer el bajón reglamentario del martes; parecía un buen momento para concluir las vacaciones

en *clubland*, ahorrarse el incómodo *jet-lag* semanal y retomar otra clase de rutinas.

No es casual que a principios de 2001 la gran moda, el caramelo de toda la prensa musical, fuera el regreso del rock y de las raspaduras de guitarras encabezado por bandas como The Strokes o The White Stripes, y más tarde The Darkness o The Libertines: de repente, pareció seguro volver al marco familiar del rock y sus rituales —ruido, aspereza, caras reconocibles, letras memorizables, escándalos tan trillados como deberle pasta al camello o reventar una habitación de hotel, aspectos cuidadosamente perfilados por un equipo de estilistas alrededor de la bohemia, la mugre o la rebeldía— y distanciarse de esa música de máquinas que no había sabido ganar la batalla de la «autenticidad». El otro fenómeno del momento, el rapero Eminem, era la cara complementaria de este viraje: un individuo carismático, polémico, al que se le podía poner rostro e historia personal. La música electrónica, que simbolizaba la disolución del ego en una comunidad cohesionada, no podía competir con esas armas, y parecía haber fracasado en su asalto a los cielos.

¿Qué había ocurrido? En octubre de 2003, Alexis Petridis, el crítico estrella del diario *The Guardian* y antiguo jefe de redacción de la revista *Mixmag*, la biblia del clubbing inglés, publicó un artículo tras su regreso de las fiestas de cierre de temporada en Ibiza en el que acertaba al dar algunas de las claves. «Como muchos de los antiguos fans del indie, me fui alejando de las guitarras y de los conciertos en aquellos sindicatos de estudiantes con los suelos pegajosos bajo la promesa de una alternativa más sofisticada y excitante», escribía. «La cultura de club parecía más estilosa y preocupada por la moda, su música era más avanzada, sus preferencias en drogas mucho más emocionantes que la jarra de cerveza de toda la vida. Pero poco a poco, el atractivo parecía haberse erosionado en todos los aspectos. El clubbing ya no parecía tan vanguardista […] y la música de baile dejó de progresar.» Toda la energía inicial, y la mezcla perfecta de circunstancias que se dieron durante los noventa —estética futurista, nuevos usos sociales del espacio público, drogas imprevistas, la fascinación por

la máquina y la tecnología, la nueva textura de la música y su ritmo contagioso — se fue disipando hasta que, como indica Petridis, «me sorprendió la rapidez con la que la cultura dance había ido reduciéndose en importancia. Incluso parecía haber sido erradicada de la historia, como si fuera una relación que nos avergüenza y de la que ya no queremos hablar».

No era la primera vez que ocurría, sin embargo. La música disco, en su apogeo de finales de los años setenta, también desapareció de repente: la América blanca, incómoda con todas las connotaciones que tenía el boom del disco —esa música negra frívola, mecánica, altamente erótica y plagada de dobleces homosexuales, signo inequívoco de la decadencia moral de la civilización occidental—, se rebeló contra la escena dejando de comprar maxi-singles, destruyendo en masa las existencias en fiestas de demolición en campos de béisbol y, en definitiva, dejando de pasar los fines de semana en las discotecas para volver al bar de siempre, donde sonaban bandas como Boston o Journey. Ante esa reacción, la escena disco se replegó y volvió allí donde se sentía más cómoda, en la escena subterránea, indetectable para la mayoría de radares. A principios de este siglo lo mismo ocurrió con la cultura de club tras detenerse su expansión triunfal: regresó en su mayor parte al circuito minoritario y modesto, solo para los verdaderos aficionados, aunque esta vez con las cicatrices de las heridas muy a la vista.

Tres de los medios de comunicación líderes que vivían de la burbuja del clubbing masivo cayeron en la batalla, amenazados por el descenso de los ingresos de la publicidad y afectados por el comienzo incipiente de los medios de comunicación en internet, que proponían un lenguaje más audaz y se actualizaban a una velocidad con la que una salida al quiosco mensual —con la consiguiente desactualización, que no afectaba ni a los blogs ni a páginas que se renovaban diariamente como *Neumu*— no podían competir. La revista *Muzik* dejó de publicarse en agosto de 2003, justo cuando perseguía un giro más pop —la última portada la ocupó el dúo de hip hop OutKast—, y poco antes, en diciembre de 2002, habían detenido las rotativas *Ministry* y *Thrash*, las

publicaciones oficiales del súper club Ministry of Sound —*Thrash* solo aguantó un número—. *Mixmag*, que había sido la primera y la más influyente de aquella hornada de revistas especializadas, había perdido un treinta por ciento de sus ventas, y su circulación a principios de 2012 estaba por debajo de los veinte mil ejemplares, cuando en 1998 su tirada se acercaba a los cien mil, con picos en los que incluso superaban ese número. Hasta *Jockey Slut*, una publicación mucho más sarcástica y con un criterio editorial de carácter más elitista, se vino abajo también en 2004. Muchos de los clubes que hasta tres años antes facturaban millones de libras por temporada no tuvieron más remedio que cerrar sus puertas: Cream pasó de tres mil quinientas personas por noche a apenas cuatrocientas y, como señalaba Petridis en su artículo antes mencionado, incluso en el poderoso Gatecrasher dejó de ser una fiesta semanal para celebrarse una vez al mes.

El declive de los grandes clubes ingleses no fue instantáneo, pero sí inexorable, y de aquel derrumbe se salvaron contadas excepciones: Cream, después de clausurar su sala en Liverpool, cambió de estrategia y se lanzó a la conquista del mercado internacional promoviendo un sistema de franquiciado para replicar en diferentes ciudades del mundo su modelo de festival al aire libre, Creamfields, un patrón de negocio que tomaba como referencia el que durante años había ensayado la familia Urgell, propietaria de Pacha Ibiza, club del que desde los años noventa se han abierto y clausurado diferentes réplicas en los cinco continentes —cerraron Nueva York y Dubái, por ejemplo, pero a fecha de 2017, poco después de que el grupo completo fuera vendido por trescientos cincuenta millones de euros al fondo de inversión Trilantic Capital Partners, hay abiertas un total de diez franquicias repartidas en países como China, Alemania, Marruecos, Australia y, por supuesto, España—. Así, el festival Creamfields se ha celebrado en Paraguay, Brasil, Polonia, Malta, Australia, Perú o los Emiratos Árabes Unidos, y superada la zozobra inicial tras el fiasco del año 2000, se ha consolidado como una de las marcas líderes del clubbing internacional del mismo modo que Godskitchen, el club de Birmingham que recogió el testigo de

Gatecrasher como templo del trance en Gran Bretaña y que en la actualidad organiza numerosos y lucrativos festivales EDM en Estados Unidos.

En cualquier caso, no todos los agentes principales de aquella edad dorada del súper clubbing tuvieron tanta suerte, y mientras imperios como Ministry of Sound perdían su liderazgo —primero cerraron sus revistas, más tarde bajaron las ventas de sus recopilatorios y la asistencia media al club— e instituciones como Renaissance se hundían en la irrelevancia, la siguiente etapa de evolución ya se adivinaba en el horizonte, y pasaba por dos posibles soluciones: el ya mencionado regreso al origen underground, a un sonido más especializado y maduro —no es casual que el gran club inglés de la década de 2000, Fabric, comenzara a despegar tras el hundimiento del viejo orden con una apuesta por el tech-house refinado, el minimal techno alemán y el drum'n'bass, todo ello en un entorno severo, oscuro, en el que primaba la nitidez de un *sound system* ecualizado al detalle por encima de la parafernalia visual—, o la extensión del modelo al mercado internacional, buscando territorios vírgenes en los que volver a empezar.

El fenómeno de los súper DJs es fundamentalmente británico: consistía en una red de clubes concebidos como parques temáticos del house hipnótico y viajero —la rama conocida como progressive, que tiene su origen alrededor de 1990 en sellos como Cowboy, Guerilla o Boy's Own—, espacios llamativos que atraían a miles de jóvenes cada fin de semana con el reclamo de un star system local especializado en manejar a la masa con sesiones construidas a base de tensión, envoltura y finales catárticos en los que sonaban los grandes hits eufóricos de la época: todo lo que iba de «For an Angel» (Paul van Dyk) a «Born Slippy» (Underworld) y «Xpander» (Sasha). El house progresivo siempre ha sido una especie de esperanto para la música de club, un lenguaje universal que escapaba de los estrechos límites de las escenas locales o muy especializadas, como en aquella época lo eran el microhouse, el 2step garage o el hard techno, estrechamente vinculados a espacios como Berlín o el sur de Londres: el progressive jugaba la carta de las frecuencias agudas maximizadas, una

sensación de brillo que aumentaba los efectos psicodélicos del éxtasis o aguzaba los sentidos bajo la influencia de la cocaína, y además era música sostenida por ganchos melódicos —o incluso partes vocales pop angelicales— que culminaba en un clímax liberador, un destino final impregnado de felicidad después de largas horas de trayecto lineal; no en vano, una de las metáforas más utilizadas para reforzar la idea del house progresivo es la de la sesión del DJ como un viaje mental con respuesta física, con despegue, alcance de velocidad de crucero y aterrizaje espectacular. Cualquiera podía entenderlo. Así, cuando el negocio empezó a declinar en Gran Bretaña, los DJs que supieron saltar del barco a tiempo empezaron a trabajarse una red de contactos que los llevara a pinchar con regularidad en territorios poco explotados como Brasil, Australia, Estados Unidos o China. Fue el primer signo del establecimiento de una telaraña mundial de clubes, la primera piedra de un sistema de interconexiones planetarias —similar a las que existen en el circuito mundial de los teatros de ópera o el de los torneos de tenis, que hasta tiene su ránking internacional y la elección periódica de un número uno—, que es el que sigue rigiendo en la actualidad. Quienes no emprendieron ese camino a la aventura y se aferraron a lo cercano y conocido, acabaron inevitablemente en el olvido.

De este modo, el súper DJ del siglo XXI renació en un escenario simultáneamente global y underground, que creció en paralelo al auge de internet y al incremento de la frecuencia de despegues por parte de las líneas de vuelos transoceánicos, convirtiéndose así en el primer gran fenómeno del clubbing en la etapa digital y en el nexo necesario de unión y continuidad con el pasado analógico. Para estrellas como Sasha y Digweed, frecuentar Estados Unidos —e incluso mantener una residencia mensual en el club Twilo de Nueva York, mientras permaneció abierto— fue la solución para mantenerse en activo en la élite y seguir incrementando el volumen de sus cachés: años más tarde se felicitarían por haber explorado territorios en los que nadie se había aventurado antes, por haber abierto caminos al resto de sus colegas, e incluso por haber

evangelizado a públicos cuyo contacto con la música de baile —en un momento en el que la información todavía circulaba a través de la prensa escrita y las ondas de radio— era aún escaso.

3. Underground global: el house progresivo conquista el mundo

En el año 2005, Sasha y John Digweed protagonizaron el documental *Delta Heavy*, algo así como un diario de viaje grabado durante la gira promovida por la agencia de publicidad Clear Channel en 2002, y que los llevó a recorrer Estados Unidos de costa a costa en compañía de Jimmy van M, algo así como el instigador artístico oficial del tour, que participó en condición de telonero —o mejor dicho, de DJ de *warm up*—. Fue una gira al más puro estilo de las bandas de rock: en autocar, visitando prácticamente una ciudad por noche con su correspondiente escala en un hotel confortable pero no lujoso, y todo ello acompañado de una activa campaña de promoción que obligaba al dúo a detenerse en las emisoras de radio locales para promocionar sus sesiones y explicar en qué consistía eso del trance y el house progresivo, y por qué había que prestarle atención a esos sonidos poco familiares a oídos del joven blanco de clase media habituado al indie-rock. Nunca había existido algo similar en Estados Unidos: por primera vez, un equipo de DJs se lanzaba a la carretera para hozar el terreno desconocido del interior de Norteamérica, más allá de los clubes de gama alta de Nueva York —caracterizados por su anglofilia y su dedicación al público gay— o los festivales de invierno en el sur, con el poderoso Ultra de Miami a la cabeza.

Delta Heavy es un testimonio relevante que explica el desarrollo de la segunda vida de los súper DJs tras el abrupto descenso del negocio en Gran Bretaña. Estados Unidos, a pesar de su dimensión mastodóntica y su ilustre tradición electrónica, era en realidad un territorio hostil para el house: la gira, que fue un

éxito teniendo en cuenta que era una apuesta arriesgada que podía saldarse con pérdidas económicas severas, convocó a más de ochenta y cinco mil personas durante las seis semanas en las que estuvo recorriendo el país. Buenos números para Sasha & Digweed, pero testimoniales si los comparamos, por ejemplo, con los nueve millones de dólares que recaudó un año antes la gira *Drowned World* de Madonna —inmersa por entonces en una esforzada reinvención dance— solo con los cinco conciertos en el Madison Square Garden de Nueva York, entre el 25 y el 31 de julio, para un total de ochenta mil espectadores. El margen de beneficio de un DJ, en todo caso, es muy amplio: *Delta Heavy* fue una gira con *roadies*, técnicos de luces y acompañamiento de visuales —lo que implicaba un gasto extra en personal—, pero por lo general el DJ está acostumbrado a cargar solo con sus discos, llevarse el caché íntegro y no incurrir en más gastos que el taxi que lo devuelve del aeropuerto a su casa.

Más que nunca, los DJs estrella empezaron a viajar, a saltar océanos, y con los viajes mantuvieron su estatus de semidioses, que les permitía sostener el lujoso tren de vida de los años culminantes del ciclo de los noventa; en otras palabras, pudieron mantener sus mansiones adquiridas en las afueras de Londres y ampliar sustancialmente su patrimonio: Paul Oakenfold acabó instalándose en Los Ángeles, cerca de las estrellas de Hollywood, y hasta se hizo con la casa victoriana de Putney en la que había vivido su amigo de juventud Nicky Holloway, antes de ser desahuciado por impago, arruinado tras años descontrolados de adicción al alcohol y la cocaína; como toda historia de ambición, la saga de los súper DJs también tiene sus trapos sucios. Pete Tong, el gran gurú de las ondas de la radio pública, obtuvo una clase distinta de poder: como responsable del programa *The Essential Selection* —que todavía hoy se emite cada viernes de madrugada en BBC Radio 1—, su papel fue el de árbitro, no exento de criterio parcial, en la lucha colectiva por una porción de mercado: su fuerza radicaba en lograr que un nuevo maxi sonara como recomendación de la semana, a la vez que daba los turnos a los DJs invitados para pinchar en el *Essential Mix*, el bloque mezclado de dos horas con el que concluía el programa.

Estar o no en el espacio radiofónico de Tong podía marcar decisivamente la diferencia entre un artista vencedor y un DJ derrotado en este nuevo juego de tronos.

Esta división también se expresaba en el privilegio de poder entrar en la rueda de invitados para la serie de discos de sesión editada por el sello Global Underground a partir de 1996, pero intensificada sobre todo a partir de 2000. Solo con su nombre, esta colección ya indicaba cuál era el nuevo marco de acción del house progresivo: el terreno de juego se había extendido al mercado global, pero con actitud y sonido underground. Cada volumen partía de una receta infalible —house envolvente, construido con paciencia, de texturas relucientes, con algún giro al sonido norteamericano más *deep* o a la euforia trance— y situaba imaginariamente al DJ ante un público lejano y exótico, simulando la experiencia del viaje: John Digweed protagonizó la sexta entrega de la serie con el título de *Sydney* (1998) —no era una sesión en vivo en la ciudad australiana, sin embargo, sino una rememoración en estudio de la experiencia de haber pinchado allí previamente—, mientras que el gurú del prog-house de finales de la década en Nueva York, Danny Tenaglia, se situaba en Atenas en su mix de 1999. Dave Seaman, otro famoso DJ inglés, escogía Buenos Aires y Nick Warren, antiguo componente de Way Out West, optaba por Budapest; el volumen 15 llevaba al ex Underworld Darren Emerson hasta Uruguay, y un año después, en la entrega 20, a Singapur. James Lavelle, líder de UNKLE y dueño del sello de trip-hop Mo'Wax, se inspiró en Barcelona y Rumanía para sus discos mezclados de 2002 y 2004, en los que se confirmaba como un nuevo prosélito del breakbeat progresivo; Sharam, miembro de Deep Dish, eligió Dubái en 2006, y su socio hasta entonces, Dubfire, optó por Taipéi. El Lejano Oriente, América del Sur, el golfo Pérsico, el viejo bloque del este de Europa: la arquitectura más espectacular del house rediseñaba un nuevo mapa del mundo a partir de puntos de referencia fijos —los nuevos súper clubes, abiertos en países con una tradición electrónica emergente, ajenos al desgaste sufrido por la escena en Gran Bretaña y con la economía boyante—, mientras se

implementaba una red de conexiones móviles, formada por agencias de contratación con extensos tentáculos y medios especializados en internet, como la hoy poderosa web *Resident Advisor*, que la fundaron Paul Clement y Nick Sabine en 2001 al calor de la expansión del house progresivo en Australia; más tarde se instalaron en Berlín y actualmente operan desde Londres.

En este sentido, fue adquiriendo cada vez más importancia —e incluso un papel de condicionante perverso— la lista anual que la revista inglesa *DJ Mag* comenzó a publicar en 1997, y que señalaba a los cien DJs favoritos del público mundial, un medidor de popularidad en el tablero global que terminó por convertirse en un factor de revisión —cómo no al alza—, de los cachés de las grandes estrellas. Lo de condicionante perverso tiene una explicación fácil: en sus primeros años, las votaciones se efectuaban por correo y principalmente en territorio inglés. En el 2000, por ejemplo, el pódium lo ocupaban Sasha, Paul Oakenfold y John Digweed, tres de los grandes súper DJs británicos, ídolos locales incontestables. Pero con el advenimiento de internet como canal principal de comunicación y la posibilidad de votar en línea, el área de influencia se extendió al mundo entero y empezaron a escalar a las primeras posiciones DJs alemanes como Paul van Dyk, impulsores del hard house italiano como Mauro Piccoto y las grandes estrellas del trance holandés; las comunidades locales comenzaron a amasar un peso específico muy superior al del *fandom* inglés, de modo que en 2002 Tiësto ya era el principal artista mundial de música de baile, y su compatriota Armin van Buuren se situaba en quinta posición; en 2007, después de cinco años disputando la cabeza de la tabla, este ascendió por fin al número uno, y se mantuvo en el vértice de la pirámide durante casi cinco años más.

El medidor de *DJ Mag* conduce inevitablemente a un espejismo: más de una vez se ha cuestionado la fiabilidad de la lista, pues las encuestas online son fácilmente manipulables si no se controla de manera rigurosa la intervención de los *bots* que inflan artificialmente el apoyo a cada artista, a la vez que la clasificación anual distorsiona el mercado al incitar a muchos promotores locales

—imaginemos, por ejemplo, un club en Bali con presupuesto abultado y dispuesto a ingresar en la categoría de los nuevos ricos del circuito— a buscar el máximo beneficio con el mínimo esfuerzo, lo que lleva a contratar por defecto a los primeros de la lista, sin prestar atención a las diferencias notables de sonido que hay entre el trance holandés de Tiësto, el psy-trance de Infected Mushroom o el house-pop de David Guetta.

El trance a su alcance

Alrededor del año 2000, el revival del trance, que pisaba fuerte desde el centro de Europa, había empezado a restar importancia al sonido progresivo característico de Gran Bretaña, mucho más comedido en la ampulosidad de los arreglos. El punto de inflexión se había dado un año antes, cuando el trance —apostillado aquí ahora como progresivo, para diferenciarlo del sonido clásico de principios de los noventa, el de sellos como Bonzai o MFS— había comenzado a dominar el sonido de los súper clubes. El auge del trance en esta época terminal de la década siempre se ha vinculado al regreso del éxtasis, después de unos años en los que se había certificado un descenso en su circulación, así como en la pureza de su composición química. Las nuevas pastillas que llegaron a Gran Bretaña desde Holanda, de mayor calidad y a precios competitivos —no más de diez libras la unidad— eran las llamadas «mitsubishis». Su composición química era más pura —con menos elementos cortantes, en definitiva— y provocaban un efecto más eufórico, un subidón «como los de antes» que casaba a la perfección con los arpegios envolventes y la nitidez de las frecuencias agudas de piedras angulares del sonido de moda como «Together We Will Conquer», uno de los cortes que formaban parte de *Out There and Back* (2000), el álbum de Paul van Dyk saludado por la crítica oficial del mainstream electrónico como la primera obra maestra del siglo.

Aquel disco del productor alemán es un resumen completo del espíritu de la época, entre la resaca tras un exceso de euforia descontrolada en el cambio de

milenio —el número de crescendos era tan estimulante como agotador— y la búsqueda de madurez en el sonido, a la vez que conservaba los recursos más eficientes para provocar lágrimas y arrebatos de rapto emocional en la pista de baile: introducciones introspectivas con breakbeats expansivos, incrementos de tensión con arpegios sintéticos ordenados en bucles feroces, melodías azucaradas en la tradición europop —concepto también conocido como «cantaditas»—, etcétera. La variedad de colores y temperaturas en *Out There and Back* se percibía en las transiciones: el álbum estaba organizado como un continuo de principio a fin, como si fuera una sesión de DJ, con los doce temas enlazados para que se percibiera la evolución y el paso de los más atmosféricos a los inequívocamente frenéticos, apuntalados por líneas de bajo ácidas («Columbia»), espirales de crescendos («Out There And Back») y la explosión definitiva, un estado de felicidad tan denso y condensado como un Big Bang antes de saltar por los aires, que se produce con la conclusión de «We are Alive», un instante de título idóneo («Estamos vivos») pues transmite a la perfección la intención que persigue el trance: congelar un momento de júbilo desbordado para así perpetuarlo en un presente eterno. El trance es optimista y vive por y para el momento, ese instante de felicidad incontenible, una cualidad que se deduce fácilmente del nombre de algunos de sus sellos emblemáticos durante la bisagra del cambio de décadas —Positiva, Perfecto, este último fundado por Paul Oakenfold— o de títulos de trallazos que caracolean y se desarrollan en espiral como el «1998» de Binary Finary.

También en 2000, a la vez que se editaba el poderoso álbum de consagración de Paul van Dyk, Sasha & John Digweed firmaron un nuevo capítulo discográfico que reforzó definitivamente su alianza como la pareja de DJs más poderosa del circuito. *Communicate* fue un doble CD mezclado que los alejaba de la psicodelia house de la etapa intermedia de los noventa y los apuntalaba en el terreno de juego del trance progresivo, y que tuvo para la escena en su conjunto el efecto legitimador y superventas que previamente habían desempeñado sus otros discos de sesión, el triple CD *Renaissance: The Mix*

Collection (1994) y el doble *Northern Exposure* (1996), los escaparates más deslumbrantes del house expedicionario, títulos de estatura legendaria que dan la medida del momento en el que el house inglés —el más minucioso, barroco y con un punto de ambición que bordeaba lo pretencioso— alcanzó su edad adulta. Pero en *Communicate* el lenguaje era mucho más instantáneo y sin circunvoluciones: el segundo disco, por ejemplo, empezaba como un acelerón en pleno vuelo con un *track* de Mainline, «Narcotic» —uno de los alias utilizados por James Holden en su etapa progresiva, que él definió como sus años «de esclavitud»—, y a medida que avanzaba el trayecto el tempo se iba reforzando con la insistencia machacona de los bucles arpegiados que llevaban la firma de Bedrock —el proyecto de John Digweed con Nick Muir—, Jimmy van M, el alemán Schiller o The Chemical Brothers, que solo dos años antes habían dado cuenta del auge renovado del trance con su himno «Hey Boy, Hey Girl» y su referencia a los DJs súper estrella («here we go!»).

Durante la década de los noventa, la familia electrónica de baile había experimentado una fragmentación creciente entre sus diferentes facciones, un proceso que intentó contenerse en vano con eslóganes como el famoso PLUR («Peace Love Unity & Respect») de la escena rave norteamericana, o con iniciativas como el festival Tribal Gathering, que se traduciría como «la reunión de las tribus». Lo que en origen era simplemente house, o rave, hacia el año 2000 era un mosaico de escenas separadas entre sí: techno, IDM, drum’n’bass, garage, hardcore, deep house, house progresivo, trance, cada una de estas etiquetas también con sus respectivas divisiones. De todas estas ramas, las dos últimas eran las que padecían un mayor déficit de crédito en el underground. En el sonido progresivo era importantísima la lógica comercial del clubbing corporativo, allí donde era más importante un logo —por ejemplo, las dos cerezas de Pacha, que tanto servían para vender entradas a la discoteca como una toalla con bordados o un perfume desdoblado en aromas para chico y chica— que el cuidado puesto en el control de calidad de la música. Y esta supeditación final al negocio fue la que acabó por dominar el gran patio de recreo de la

escena, que se concentraba a lo largo de todo el verano en Ibiza. De hecho, Ibiza fue el bastión que resistió al desinfle del circuito inglés y el que permitió la posterior expansión internacional. Durante cada temporada, los promotores y sellos con mayores recursos —Home, Cream, Renaissance, Ministry, Manumission o sellos de house americano como Subliminal— entraban en una subasta para hacerse con la exclusiva de los DJs más taquilleros y los espacios con mayor aforo, principalmente los clubes identificados como los cinco principales, Amnesia, Space (hoy día llamado Hï), Pacha, El Divino y Privilege. En cierto modo, la fractura entre mainstream y underground se visualizaba fácilmente a partir de esta sencilla selección natural: estar o no estar en la gran bacanal de verano en Ibiza.

Pero con la invasión trance esa distancia se amplió, ya no de manera geométrica, sino exponencial. Los súper DJs tenían fama de ser individuos condescendientes, frívolos, embarcados en un tren de vida propio de una estrella del rock, acostumbrados a un buffet libre de drogas, sexo y bebida gratis, agasajados por promotores y bendecidos con las exclusivas de los temas de moda —estamos aún en la etapa de prestigio y valor material de los *white labels*, aquellos vinilos de etiqueta blanca que circulaban entre profesionales meses antes de la publicación oficial de un disco—, pero al fin y al cabo se les reconocía cierto buen gusto. El impredecible Sasha, pongamos por caso, tan aficionado a cancelar compromisos en el último momento, tenía tanto carisma prescribiendo *tracks* como cuando los mezclaba. Pero la apuesta por el trance progresivo empezó a quebrar esa confianza, y el divorcio absoluto entre credibilidad underground y capacidad de movilizar a un público masivo se produjo cuando el trance alcanzó su siguiente etapa evolutiva, y quedó en manos de la invasión naranja, la poderosa generación de los súper DJs holandeses.

4. Subidón naranja: el gran boom del trance holandés

> El trance holandés es el método de tortura preferido por los soldados del ejército norteamericano para interrogar a Sadam Husein.
>
> DJ BITTER BASTARD, *XLR8R*, marzo de 2004

André Tanneberger, más conocido como ATB, había nacido en Friburgo, en el oeste de Alemania, pero su nombre y su obra irán asociadas por siempre al auge del trance holandés. Su tema más popular, «9 PM (Til I Come)», se había publicado en 1998 en un sello alemán, Kontor Records, que estaba impulsando un sonido trance abiertamente pop, en el que las melodías, lejos de ser dispersas o envolventes, o estar supeditadas a furiosos latigazos ácidos, se hallaban reducidas a lo mínimo; eran fáciles de recordar, diseñadas especialmente para arrasar en los charts de la música dance comercial. No sería el único gran acierto de Kontor: por allí también asomaron la cabeza nombres como la estrella italiana Spiller —que daría licencia para el mercado germánico de su hit «Groovejet (If This Ain't Love)»— o el dúo Blank & Jones. Pero «9 PM (Til I Come)» tenía un impacto instantáneo: la línea de bajo era respingona, la melodía de cinco notas era inevitablemente memorizable, y la mecánica del crescendo, con el clásico redoble de cajas apoyado por *pads* sintéticos en expansión, se colaba por el oído como un activador de la emisión de serotonina. Era simple, y en la simplicidad estaba su fuerza. Cuando llegó a Inglaterra —a través de la licencia holandesa de ID&T, el mismo sello en el que estaban Ferry Corsten, Marco V y un buen puñado de cafres del gabber—, ATB desencadenó una reacción imparable: para los DJs de trazo grueso no había forma más fácil y, sobre todo inmediata, de complacer al público que suministrándole la nueva inyección de euforia, el trance-pop, rápidamente identificado con la importación de material holandés, y el complemento ideal para trabajar en perfecta sincronía con otra exportación neerlandesa, esta mucho más longeva y criminal, de pastillas de éxtasis al por mayor, negocio que vivió un repunte con la poderosa remesa de moda, las

famosas mitsubishis.

Para Tijs Michiel Verwest, más conocido como DJ Tiësto, esta es una asociación espuria y ofensiva. «Me parece un montón de basura», me decía en una entrevista en el año 2004. «El éxito del trance tiene que ver con otras razones. Puede ser que las pastillas hoy sean incluso peores que hace unos años, pero a la gente le sigue gustando esta música en la misma medida. No se puede hacer una asociación de ideas tan fácil como esa. Yo prefiero pensar en la melodía, en lo reconfortantes que resultan muchos de los temas, en su componente emocional. Es lo que conecta con la gente, y a la gente le gusta. No es más que eso.» Uno de los mantras del trance es, precisamente, el de crear vínculos emocionales entre la música y el público y donde el DJ cumple las funciones de médium. El sucesor de Tiësto, Armin van Buuren, lo resume en una frase que se ha hecho célebre: «Hoy todo el mundo está conectado, pero no hay nadie que conecte». Se toman su función con un extra de responsabilidad, y muchos de ellos se jactan de no consumir drogas por respeto al público.

«Yo prefiero trabajar a estar de fiesta, porque a la larga eso te aportará una recompensa», explicaba Tiësto. «Lo demás solo te va a perjudicar. Muchos de esos grandes DJs británicos ya no están en el negocio, o siguen ahí pero ya no están arriba. Muchos se preocuparon demasiado por las fiestas, por las portadas en las revistas, por las mujeres, por los amigos inconvenientes, en vez de hacer lo que debían: trabajar, mejorar, vigilar su carrera.» Y remataba: «Yo no tomo drogas. Bebo muy poco. Pincho cuatro días a la semana, y cuando estoy en casa hago música. Duermo cuatro horas al día, pero me siento bien porque esto es lo que me gusta». Varios años más tarde, Armin van Buuren se expresaba en términos prácticamente idénticos: «En este trabajo no te puedes permitir distracciones. Ser DJ es casi como ser un monje, tienes que emplearte a fondo todos los días de la semana, buscando música y estando en buena forma. Nuestro trabajo no es solo ir a un sitio y poner discos, hay mucho sacrificio previo. No me drogo, apenas bebo, voy al gimnasio a diario y nunca tengo vacaciones. Ser DJ es una forma de vivir».

Los DJs holandeses, pues, establecieron vínculos fuertes con el clubber medio e incluso en los años de mayor consolidación del boom del trance un DJ como Tiësto era capaz de convocar hasta a cincuenta mil personas, sumando dos noches consecutivas, en un campo de fútbol —el Gelderdome, en la localidad de Arhem— para una sesión que fue recogida en el DVD en directo *Tiësto in Concert*. El «stadium house» que se inventaron The KLF para temas como «What Time is Love?» o «Last Train to Transcentral» no dejaba de ser una parodia a propósito del rock de los ochenta, pero con Tiësto un concepto como «stadium trance» no solo no estaba sujeto a ironía, sino que se basaba en una multitudinaria realidad. «En Holanda hemos tenido que soportar músicas electrónicas atroces como el gabber y el hardcore», sostiene Tiësto. «Y de repente la gente echó de menos una música más humana, con más melodía y sentimiento.»

La primera hornada de súper DJs holandeses —Ferry Corsten, Sander Kleinenberg, Marco V, Tiësto y Armin van Buuren— estuvo bendecida por el público, como demuestra su persistente inclusión año tras año en la lista del top 100 mundial de *DJ Mag* y por la contratación de Tiësto para pinchar durante la ceremonia de inauguración de los Juegos Olímpicos de Atenas de 2004 —recurrió exclusivamente a material propio en una hábil maniobra comercial, para asegurarse todos los derechos de autor por la emisión a escala mundial de piezas como «Traffic», «Nyana» o «In my Memory»—. Pero se convirtió también en el blanco de todo tipo de vejaciones por parte de la prensa especializada, incluso aquella que poco antes celebraba con una generosa secreción de endorfinas la incursión victoriosa del trance progresivo en el tejido británico del clubbing. Una columna satírica de DJ Bitter Bastard en la revista californiana *XLR8R* llegó a comparar el trance holandés con un sofisticado método de tortura practicado por el ejército americano en Irak —en Abu Ghraib, seguramente—, y para enfatizar la idea de que era el equivalente musical a la comida basura hubo quien hablaba incluso de McTrance, una calificación que se hacía extensiva a imitadores del sonido holandés en otros países de Europa, como el alemán Jan Driver o el

finlandés Darude, un rompepistas que anticipaba la confluencia entre trance y el pop sentimental que se estaba desarrollando en paralelo. «Tenemos que soportar continuamente este tipo de comentarios», dice Tiësto, con gesto resignado. «Que si pinchamos música de mierda, que si somos unos horteras, que si nuestros discos son cutres. Por suerte tenemos mucha gente que nos apoya y nos aprecia.»

El trance europeo de principios de siglo, en cualquier caso, y dicho sin ánimo de ofender, no se caracterizaba precisamente por su complejidad. La variedad rítmica es escasa —la estructura del beat es un simple 4x4 que solo se rompe en las transiciones o las pausas ambientales, prácticamente no hay bases quebradas salvo en las intros, y es casi imposible encontrar una desviación de esta norma —, mientras que el colchón armónico responde a cualquiera de los patrones más predecibles del sistema tonal occidental. Dicho de otra forma: si bien el house y el techno nacieron de una hibridación entre lenguaje negro y blanco —funk, soul, jazz, synth-pop, italodisco—, en el trance no existe ninguna influencia negra prácticamente, es una extensión sin especial complejidad ni ánimo aventurero de la tradición romántica europea del siglo XIX. Cuando William Orbit —pionero del house progresivo reciclado en productor de Madonna en su *Ray of Light* (1998)— reeditó y amplió en 2000 su disco *Pieces in a Modern Style*, una serie de versiones ambientales de piezas emblemáticas del repertorio clásico caracterizadas por una sencillez algo vergonzosa y un homenaje no del todo encubierto al sintetista japonés Isao Tomita —ahí estaban el «Intermezzo» de la ópera *Cavalleria rusticana* de Pietro Mascagni, la «Pavane pour une infante défunte» de Maurice Ravel o la melodía del aria «Ombra mai fù» de G.F. Händel—, el bonus CD para atraer al público clubber estaba armado con dos remixes del «Adagio for Strings», de Samuel Barber, estridentes profanaciones a lomos de subidones infinitos firmadas por ATB y Ferry Corsten. En la misma línea, Christopher von Deylen, el productor alemán más conocido como Schiller, también pasó de producir trance a moverse en un estilo que podríamos identificar como ambient sinfónico, plagado de homenajes, robos y versiones de

Satie y Debussy.

La gran conquista del trance centroeuropeo, en cualquier caso, no fue la de los auditorios de música clásica, sino la de las listas de éxito del pop, y esto se consiguió con armas eficaces y creativamente más pobres que las mostradas por Tiësto en su serie de discos *In Search for Sunrise*, posiblemente la colección más canónica de toda la tradición del trance holandés. En su segunda fase, lejos del alcance de los DJs más disciplinados, el trance se hizo con el dominio absoluto de todo el espectro comercial del circuito dance y mudó en eurotrance para terminar de experimentar su mutación vertiginosa en un sonido de radiofórmula, férreamente organizado alrededor de una melodía empalagosa, a veces infantil, y diseñado con habilidad en la misma clase de laboratorios en los que se modela el pop que domina las listas de éxitos, al estilo Britney Spears o Taylor Swift, pero sustituyendo el patrón rítmico del R&B, imprescindible en el léxico norteamericano —e innecesario durante mucho tiempo en Europa, donde habían triunfado productos suecos como Dr. Alban y Ace of Base—, por un ametrallamiento de redobles crecientes y fogonazos sintéticos.

El eurotrance no fue una idea nueva, sino actualizada —es la siguiente generación en un linaje que previamente encabezaron 2 Unlimited, Aqua o Vengaboys—, y se reconoce a partir del año 2000 partiendo de varios elementos invariables, fundamentalmente el sex-appeal, imprescindible para afianzarse en su canal de difusión preferido, la televisión temática por cable, que con tanto éxito explotó el canal alemán Viva, emisión imprescindible en el «hilo visual» de cualquier gimnasio —el dance comercial ha sido desde hace años la banda sonora preferida en las sesiones de *spinning* y otros ejercicios en grupo, una práctica que se remonta a los días del dominio del austríaco Peter Rauhofer como el remezclador más solicitado de comienzos de siglo, y que tuvo su reflejo gráfico en el videoclip de «Call on Me», el gran hit del sueco Eric Prydz ambientado en una clase de aeróbic repleta de señoras curvilíneas—. En este trance-pop, pues, encontramos de manera recurrente a una cantante femenina ligera de ropa, perfectamente bronceada y de un atractivo ostentoso, y por lo

general rubia, que funciona como pantalla para ocultar el trabajo oscuro en la sala de máquinas que ejecuta un equipo de productores que suele ir por parejas. El color del pelo de la cantante de turno no es una constante demostrable, pese a todo; se suele hablar de «trance con rubia» según el estándar aceptado a partir de vocalistas como Kate Ryan —«Only If I», «Elle Elle L A», «Desenchantée»— o Evi Goffin —*frontwoman* del dúo belga Lasgo—, aunque podemos localizar variantes morenas en Annemie Coenen, del trío Ian van Dahl, o en Judith Pronk, la cara visible de Alice Deejay, posiblemente el caso más arquetípico del éxito monstruoso y la más irresistible trivialidad del trance vocal, un contenedor en el que fueron entrando variantes como el eurobeat y el pop al estilo Stock, Aitken & Waterman de décadas anteriores, el happy hardcore más infantilizado y patrones progresivos rebajados al mínimo común denominador.

El eurotrance, en cierto modo, ampliaba la historia del pop de consumo puramente blanco, y fue la consolidación de una variante de un subgénero de baile en el que nunca hubiera sido necesaria ninguna influencia de la música negra: no tiene funk ni swing, solo una linealidad machacona y teatral. Si observamos algunos de los éxitos más ruidosos —y artísticamente más atroces— del período, como «Ecuador», de Sash!, o «Heaven» —lacrimógena versión con redoble tramposo de la canción de Bryan Adams, perpetrada por Sammy DJ—, también tenemos la impresión de que, en su evolución, la música electrónica podría no haber necesitado ni siquiera el concurso del techno de Detroit o el acid house para encontrar un público que la aceptase: era tan sencillo como trivializar la conquista del synth-pop —el pop, si se acepta el oxímoron, humanizado por la máquina— y convertirlo en canciones de cuna a más de 150 beats por minuto. Más de una década después, la siguiente generación del trance holandés —adaptado al marco del fenómeno EDM—, con Martin Garrix a la cabeza, ha seguido aplicando la misma fórmula: «In the Name of Love», el monstruoso éxito con más de quinientos millones de reproducciones en Spotify cantado por Bebe Rexha, es un indicador, un síntoma evidente, de la existencia de un modelo de éxito que, lejos de la excelencia artística, pero con la medida tomada a las

necesidades de los *charts*, parece llamado a perpetuarse.

5. «IT'S ALL GONE PETE TONG»: EL FINAL DEL CICLO

El impacto de la segunda oleada del trance en la escena mundial de club tuvo un efecto distorsionador. Fue la certeza de que el mercado mundial se había expandido y que, si bien la música de baile ya no iba acompañada de las ideas de futuro, progreso y credibilidad underground —prescindibles, por otra parte, para el departamento contable de los sellos grandes—, al menos tenía a su alcance un mercado extenso, en continua renovación y al que podía nutrirse con música fácil y amena, para veranos hedonistas en Ibiza y fines de semana despreocupados en clubes con zona VIP y tenderete para la venta de merchandising. En el mainstream, en cierto modo, todo fue a peor, una situación que la prensa inglesa describió recuperando un viejo giro de argot de los tiempos del acid house en Londres, cuando el fanzine *Boy's Own* describió la entrada de un nuevo público joven, advenedizo y sin cultura con la expresión «it's all gone Pete Tong», algo así como «todo se ha vuelto muy cutre», en referencia a lo barato y populachero que se percibía por parte del público purista el programa de fin de semana de Pete Tong en BBC Radio 1.

Entre 2000 y 2004 la música de baile vivía en dos realidades incomunicadas: por un lado, las escenas underground locales; por el otro, el mainstream global, que no solo estaba compuesto por el tejido internacional dominado por los grandes DJs y sus maletas rebosantes de música progresiva rimbombante, sino también por un reflorecimiento del deep house en la costa Este americana, que ahora tenía la receta para crear también su propio lenguaje universal, una fórmula de éxito válida para Singapur, Los Ángeles, Barcelona o Punta del Este. Durante toda la década de los noventa, la tradición del house clásico se había mantenido con cierto celo dogmático: todavía estaba cercano el recuerdo de la

música de Chicago —que había recuperado el pulso a mediados de la década con el surgimiento de nuevos *jackmasters* más duros, como Green Velvet o Derrick Carter—, y los supervivientes del mítico club Paradise Garage aún tenían voz y voto a la hora de dictar qué era y qué no era house. Una de las iniciativas de clubbing más audaces, y en cierto modo esnobs, del período terminal de los noventa fue el nacimiento de Body & Soul, un club para puristas de la vieja escuela: no se servía alcohol, nunca se prolongaban las sesiones hasta la madrugada y los DJs, igual que David Mancuso en el club The Loft, no mezclaban los discos para honrar la pureza de la música, que merecía escucharse de principio a fin con respeto; allí solo había música excelente, fiel a una concepción del house como una experiencia mística, cargada de un poder transformador del espíritu a través de la correcta mediatización del cuerpo. Pero incluso el house garage, o sea, el de remate vocal, era incapaz de renunciar en su conjunto a la tentación del dinero, sobre todo cuando gracias a canciones como «Get Get Down» (Paul Johnson) o hits franceses para diabéticos del house como «Lady», de Modjo, o «Music Sounds Better With You», de Stardust, el trío formado por Thomas Bangalter, Alan Braxe y Benjamin Diamond, estaba claro que la preferencia del público, y de los licenciadores internacionales que acudían a las subastas de licencias en congresos como el Miami Winter Conference o el Amsterdan Dance Event, iba por ahí: la fórmula real del éxito consistía en vulgarizar el house y así transformar la pulsión funk original en una apariencia pop.

Las emisoras de la radio comercial, pues, se llenaron de canciones que continuaban la tradición soulful de Masters at Work, pero que aspiraban a impactar por la vía inmediata con una melodía simple y directa y un sonido mucho menos preocupado por las sutilezas o los arreglos caudalosos. En el año 2000, «Believe», una producción de Ministers De-La-Funk —o sea, Erick Morillo, Harry «Choo-Choo» Romero y DJ Sneak—, y cantada por la diva Jocelyn Brown, dominó los charts dance de aquel verano y situó al sello Subliminal en un espacio privilegiado del tablero comercial. Subliminal fue al

garage americano de principios de siglo lo que Magik Muzik o Armada —gestionados por Tiësto y Armin van Buuren, respectivamente— estaba siendo para el trance holandés: una herramienta para facturar a lo loco, más una empresa con vocación de expansión internacional que no un espacio para la creatividad en libertad, lejos de las presiones del mercado. También era el reflejo de una aspiración propia de la era de los súper DJs: conseguir el éxito por la vía rápida, sin remordimientos.

Fundado por Erick Morillo en 1997, Subliminal se convirtió a partir de la edición de «Believe» en uno de los refugios preferidos por la generación de DJs que comenzaba a cavar la trinchera del house comercial, a la que más tarde se irían sumando nombres como Harry Romero, Bob Sinclar, Sharam Jey y el pionero de la futura «mafia del house» sueca, Steve Angello. Para el sector más adulto o exigente, había otras opciones más dignas; en aquel verano de 2000, otro de los temas más pinchados fue una verdadera joya garage, «Finally» de Kings of Tomorrow, el equipo de producción liderado por Sandy Rivera, generosa en acordes mayores de piano jazzy, base rítmica acolchada y estribillo explosivo que se hacía esperar, jugando con diferentes niveles de tensión y placer. Pero la escena predispuesta al house sonriente y de fácil consumo era mucho más amplia y se extendía más allá de los núcleos duros en Estados Unidos, gracias a puntales del house italiano como Gigi D'Agostino o Benny Benassi, a herederos de la tradición handbag inglesa como Tall Paul y a artistas alemanes con deseo de girar a lo progresivo y de apuntalar su house con breakbeats metalizados, como era el caso de Boris D'Lugosh o Timo Maas. En el horizonte ya comenzaba a perfilarse la mayor estrella mundial de este house *fast food* para los años siguientes: el francés David Guetta, futuro rey de Ibiza y del resto del universo.

Otra facción de DJs de garage de la escena americana prefirió, por el contrario, adentrarse en territorio progresivo. Esa fue la elección de Junior Vásquez, el residente del club Twilo, que se fue escorando hacia un sonido cada vez más blindado, estructurado a partir de intermitentes y sonoras explosiones

sintéticas, o la de Danny Tenaglia, siempre hábil a la hora de colocar volutas envolventes de textura irresistiblemente luminosa para flexibilizar su lenguaje derivado del soul. Varios sellos vecinos de Subliminal, como Yoshitoshi —propiedad de Deep Dish—, SAW —centro de operaciones de Satoshi Tomiie— o Alternative Route, prefirieron en cambio cuidar los detalles y envolver las canciones con un revestimiento metálico, ecos resonantes y la pátina limpia, reflectante, que se obtenía de las nuevas herramientas de producción digital. Esta variante del progressive house a la manera americana, defendida por DJs y equipos de producción como John Creamer & Stephane K, y a la que también se sumaron Deep Dish en una vuelta de tuerca psicodélica a su sonido tribal de siempre, era la que permitía al clubber con un mínimo pudor una salida honrosa ante la respuesta reptil que podía despertar el trance más básico o el house más azucarado. En piezas como «Escape (Driving to Heaven)» de 16B, «Under the Water» (Brother Brown, dúo danés que obtuvo su único éxito con este monstruo progresivo editado en Yoshitoshi) o «Rapture», de la pareja house-pop iiO, especialmente en los remixes respectivos de Deep Dish y Creamer & K, hay un esfuerzo por disimular el gancho melódico, tan pegajoso como un chicle, con un manto de complejidad, circunvoluciones alrededor de un clímax que se hace esperar, líneas de bajo pesadas que parecen, sin embargo, líquidas como el mercurio y un tipo de sonido que permite escuchas a diferentes niveles.

Era la artimaña perfecta para seguir explotando el filón de lo progresivo, pero jurar ante la Biblia que, bajo ningún concepto, se estaba pinchando trance. Sasha & Digweed, que no tuvieron problema en utilizar la palabra de marras durante la campaña promocional de *Communicate*, un par de años después ya estaban negando públicamente que ellos se hubieran subido a ese carro. Mientras la palabra «house» aparecía pisoteada por trucos latinos de lo más barato y un sinfín de cantaditas chapuceras sobre arreglos de funk simplones, y el vocablo «trance» sonaba como algo sucio, capaz de contagiar las peores enfermedades conocidas por la medicina, el adjetivo «progressive» desprendía cierta sensación de dignidad, aunque no por mucho tiempo. Si bien las corrientes trance y

progressive se han mantenido como nutrientes constantes en la cadena de alimentación del mainstream electrónico —a mediados de la década de 2000, el centro de poder se trasladó de Amsterdam a Tel Aviv, dando paso a la etapa de florecimiento del trance israelí, psicodélico en una línea parecida al del antiguo sonido Goa, en una escena liderada por la banda Infected Mushroom—, en realidad son dos palabras que se manejan con cuidado para no dar pie a equívocos peligrosos, como si pronunciarlas fuera el equivalente en el léxico electrónico a transportar nitroglicerina por un camino lleno de baches. Un productor que aspire a tener credibilidad en el underground debía, pues, desterrar esas etiquetas de su vocabulario.

No tardaron en llegar las primeras deserciones en el ejército progresivo. En 2002, después de casi una década intentando darle forma a un álbum que elevara su estatus de súper DJ a súper productor, Sasha por fin publicó su debut en largo, un disco ambicioso titulado *Airdrawndagger* —título tomado de unos versos de Shakespeare— que, si bien no fue ni un éxito de ventas ni una obra maestra aplaudida por la crítica, sí funcionó como llamada de atención sobre un proceso de revuelta que se estaba dando en el interior de la escena progresiva. Sasha había intentado terminar su álbum desde que empezó con los primeros intentos, en 1994, siempre sin éxito. La explicación oficial era que el DJ quería dar a sus fans algo tan puro y honesto como sus sesiones, y por eso se empeñó a aprender a producir y a desentrañar los secretos de las máquinas él mismo. Pero producir y pinchar son artes distintos, que requieren un lenguaje y unas habilidades particulares, y Sasha se atascaba en el estudio de grabación. Además, una sesión de DJ —o un remix— le llevaba mucho menos tiempo y era un trabajo infinitamente mejor pagado (¿quién no querría cobrar por respirar?). Así que para acabar *Airdrawndagger* tuvo que pedir finalmente ayuda externa, y contrató a Charlie May, antiguo miembro del dúo Spooky, para que fuera su ingeniero, ejercicio de transparencia que años después nos parece casi excepcional en plena época de proliferación de los *ghostwriters*. La nueva música de Sasha estaba completamente alejada de lo que demandaba la voraz maquinaria del trance y el

progressive: había cortes ambientales, todo fluía con una calma casi impresionista, era como una colección de sueños o recuerdos, y prácticamente no había temas que pudieran pincharse en el club, como no fueran en sesiones de *warm-up* o en un contexto chill out.

Sasha sintió que había perdido crédito en el underground —hacia donde la música de baile de calidad volvía a bascular— y *Airdrawndagger* fue un intento honesto, aunque no del todo bien urdido, por recuperar su prestigio. Fue mucho mejor el siguiente: en *Involver*, publicado en 2004, Sasha se inventó un formato que hasta entonces no existía, el disco de remezclas planteado como sesión de DJ. Charlie May y él tomaron como punto de partida una serie de piezas que provenían de las escenas techno, minimal, electroclash e indietrónica —«Watching Cars Go By» de Felix da Housecat, «Burma» del dúo breakbeat Lostep, «These Days» de Petter, etcétera— y las remezclaron una por una a fin de obtener material inédito y en cierto modo ya propio, para que definitivamente Sasha mezclara todas las piezas como solía hacer en los clubes, priorizando la armonía y la textura en vez del ritmo. Era como volver al origen, a la fuerza primera del house expansivo: sin dejar de ser él mismo, aquel al que *Mixmag* había llamado «el Hijo de Dios», el DJ mesiánico que provocaba orgasmos cerebrales entre sus fans —una condición que fue parodiada, junto con su lesión de tímpano, en la película *It's All Gone Pete Tong* (2004), traducida en España como *La leyenda del DJ Frankie Wilde*—, Sasha se había reinventado para vivir en primera línea la siguiente fase de evolución del prog-house, la que acabaría encontrando conexiones con la escena micro/minimal del techno alemán y con la IDM.

«La música se vuelve mucho más interesante cuando no tienes marcado ningún límite», me explicaba James Holden poco después de que echara a andar su propio sello, Border Community, en 2004. «Durante años estuve atrapado en un sello progresivo, y ni siquiera a la mitad de la escena le gustaba lo que estaba haciendo allí. En esta escena lo que quieren es que seas como Sasha & Digweed, o como Danny Tenaglia si eres un poco más sofisticado. Pero yo nunca había

aspirado a ser eso.» Antes de firmar su contrato con Silver Planet, el sello al que se refiere, James Holden producía ambient, música sin beats, «era un aficionado de la IDM, o algo así», confiesa. «Pero me gustaba el aspecto más profundo del trance, más las sutilezas en la producción que su lado progresivo», y por puro accidente acabó firmando un contrato a ciegas con David Conway, el dueño de Silver Planet, después de que un amigo común les pusiera en contacto. En algunos de los temas que produjo para el catálogo de Silver Planet y varios de sus subsellos, como Easy Access o Secret Planet, Holden empezó a demostrar que estaba hecho precisamente para las sutilezas, y no para el trance de onda expansiva mastodóntica.

Hoy, algunos de sus *tracks* emblemáticos de aquella etapa, como «Horizons», «Solstice» o «Kaern Turned», creado a medias con Ben Pound, se cuentan entre los raros ejemplos de producciones progresivas de principios de la década en las que se adivina cierta voluntad «de autor», de dejar una huella artística más allá de la mera carne de cañón para los súper clubes. «En el mundo del prog todo son ataduras», continúa Holden. «Te sientes empujado a hacer lo que le interesa al sello para ganar más dinero, o tu visión artística acaba limitada por la de un A&R, que no tiene ni idea pero aun así te dice lo que es y lo que no es aceptable para el sello.» La diferencia entre James Holden y casi la mayoría de los productores de house progresivo estribaba, posiblemente, en la importancia que le daba al pequeño detalle como elemento vertebrador de un *track*, que igualmente aspirara a un efecto grandioso, no necesariamente privado de épica, pero con muchos más matices para gourmets. «Me gusta la idea de un sonido súper detallista, y que todo lo que suceda en una producción tenga su papel especial, que haya pequeñas partes entrando y saliendo buscando su momento, todo al servicio de una narrativa grande», insiste Holden.

Cuando finalmente pudo romper sus vínculos con Silver Planet y ser un artista libre, James destapó la existencia de una escena oculta dentro del monstruo progresivo que compartía su visión: detalle, dinámica y movimiento, en lo que podría identificarse como la conexión contra natura del trance con la IDM. El

mix que grabó para el sello australiano EQ Recordings en 2003, *Balance 005*, tenía un alto porcentaje de material inédito: The MFA, Petter, Nathan Fake, FortDax, Avus, combinado con material electro —Zeta Reticula, el proyecto con breaks de Umek, la bestia del techno esloveno—, minimal house e indie electrónico. Si hubiera presentado un disco así en la serie Global Underground, o en la división breakbeat de GU, Nubreed, seguramente a Holden lo hubieran echado a patadas del despacho del directivo de turno: su aproximación al canon progresivo era directamente una herejía. Y sin embargo, estaba anunciando el futuro: ese mismo año también había publicado su nuevo maxi, «A Break in the Clouds», en el recién fundado sello Border Community, y el impacto sobre la escena fue como el del meteorito que impactó sobre la Tierra provocando la extinción de los dinosaurios. En su nueva dirección musical, Holden construía con paciencia —la melodía principal no llegaba hasta pasados cuatro minutos, anunciada en vano por una infinitud de quiebros rítmicos—, el patrón del bombo avanzaba atropelladamente, cada microsegundo de la fachada exterior estaba pulido hasta la obsesión para que la textura arrojara contrastes entre superficies porosas, bajos acolchados y bombos secos, y lejos de la agresiva urgencia del trance más histriónico, Holden parecía inventarse el house progresivo pastoral, ese que consiste en tumbarse, mirar el cielo y dormirse al arrullo de los pájaros y el rumor del agua de un río. Una pausa en las nubes, como decía el título: el sonido de Border Community no era celestial y artificioso, sino que era como contemplar el paisaje desde una posición elevada y privilegiada. Además de respirar oxígeno puro, también permitía oler las flores.

La interesante dirección emprendida por Sasha a partir de *Involver* —proyecto del que habría hasta dos entregas más— y la exhibición de originalidad y emoción del sonido de Holden y su familia en Border Community, de todos modos, y precisamente por el riesgo que asumían, no fueron unánimes dentro de la escena. El minimal trance era un territorio para valientes, y estrellas consolidadas como Paul Oakenfold —que había conducido su sello de toda la vida, Perfecto, por los caminos de la estridencia holandesa, con la única

intención de aumentar su volumen de ingresos— no estaban dispuestos a poner en riesgo ni sus fortunas ni sus mansiones, aunque sí cualquier tipo de crédito artístico: después de *Bunkka* (2002), un álbum banal como pocos, el antiguo padrino de la explosión acid house se dejó crecer la melena y perpetró su atentado definitivo contra la dignidad en música de baile con *A Lively Mind* (2006), una grosería en la que aparecían títulos tan poco disimulados como «Save the Last Trance for Me» o «Amsterdam»; sin contar «Sex 'N' Money», que más que una declaración de intenciones parece la confesión ante un juez.

«El trance sigue siendo el género masivo por excelencia, pero a la vez tiene un sonido underground», me explicaba Oakenfold. «Nunca será tan grande como el rock. Pero si lo comparas con otras músicas de baile, sin duda, es lo más grande que hay ahora mismo.» El giro más delicado que adoptaron productores como Chris Fortier, Matthew Decay o el dúo Leama & Moor —que en 2003 habían remezclado el «Zoo York» del propio Oakenfold, pero tres años después servían un álbum emocional y profundo titulado *Common Ground*, más cercano a los viejos Orbital y al espíritu indie de Border Community que al trance de garrafón, una obra maestra en su género—, venía a contradecir esta forma de ver el desarrollo de la escena: había una alternativa al subidón y a la envoltura maximalista, un camino de regreso al underground del que había emergido todo, más de diez años atrás. Incluso se había desarrollado dentro del trance una línea que escapaba de la dictadura del súper club y trabajaba con desarrollos casi ambientales: muchos productores, como Leama («Melodica», «Requiem for a Dream»), el japonés Kaito o el propio Holden producían versiones *beatless* —sin ritmo— de sus temas más acertados, o incluso de álbumes completos. Dentro del house progresivo había una rebelión, había productores que querían ser artistas, y no amanuenses de la vulgaridad.

Pero quien quisiera proseguir por el camino comercial, que no ha dejado de estar perfectamente pavimentado hasta el momento presente, transitado por gente como Martin Solveig, deadmau5 o David Guetta, también pudo comprobar que Paul Oakenfold se equivocaba en un detalle de su declaración: cuando la

escena progresiva triunfó inesperadamente en Estados Unidos alrededor de 2010 y la etiqueta más manejada fuera la famosa EDM —después de un cambio en las reglas del viejo statu quo del trance, el house comercial y el prog—, el mundo electrónico asistiría a un acontecimiento inesperado, en el que no se había reparado durante toda una década, y que pilló a mucha gente a contrapié: de repente, la música de baile no es que fuera tan grande como el rock, sino que se había convertido en el nuevo rock.

2

HUMANOS, PESE A TODO: ELECTROCLASH, DANCE-ROCK, REVIVAL DISCO Y LA EXHUMACIÓN DE LA DÉCADA DE LOS OCHENTA

> Lo que puede llegar a pasar es que la gente no piense nunca más en que en la música haya barreras. El rock puede convertirse en un lenguaje híbrido; para nosotros, al menos, consiste en algo muy amplio. La música dance también será cualquier cosa que los artistas queramos que sea. Tenemos que empezar a pensar en hacer música sin límites, que trascienda los géneros, y combinar cosas diferentes. Esperemos que algún día pase.
>
> STEPHEN DEWAELE

Normalmente, asociamos la cultura pop con la novedad y, por extensión, también con su fugacidad: los productos pop, ya sean canciones, películas, tendencias de moda y estilo, o productos editoriales, nos interesan porque irrumpen en el momento presente como una estimulante interrupción de la rutina y nos aportan placeres intensos a la vez que efímeros que hay que disfrutar en el momento, y no es habitual que regresen: la industria del pop es una cadena perfectamente engrasada siempre preparada para sustituir la sensación de ayer por otra nueva. El concepto de *novelty*, que daba significado al tipo de canciones populares de principios del siglo XX que se escuchaban en los music halls, condensa en una sola palabra la idea de lo nuevo y también la de lo desechable. Pero desde hace un tiempo, la cultura pop ya no se desecha, sino que se recicla: el pasado se ha convertido en una fuente de inspiración recurrente, y junto a la cultura de la novedad existe también la cultura del revival. Existe incluso la

sospecha —basada en observaciones que bien podrían dar pie a una teoría de la conspiración— de que el lapso casi exacto que suele darse entre un fenómeno de impacto popular y su posterior recuperación en forma de revival, y que viene a ser un ciclo de veinte años, no es un producto del azar, sino una práctica de la industria cultural, basada en eficientes estudios de mercado, encaminada a explotar el filón de la nostalgia. A medida que el pop acumula historia también genera dinámicas de anhelo del pasado en sectores de público que no quieren seguir enganchados a la voraz rueda de la novedad, y que prefieren quedarse en un terreno conocido, de ahí la oferta súbita que permite rentabilizar producto antiguo en forma de reediciones, giras de reunión de grupos, antologías y material específico para coleccionistas. En la música moderna, esta práctica comienza en los años setenta, y por el momento no solo no se ha interrumpido, sino que va a más. «Cada década parece tener su gemelo retro», sostenía Simon Reynolds en un artículo en *The Guardian* en 2010. «El síndrome comenzó en los setenta, con el revival del rock'n'roll de los cincuenta, y continuó durante todos los ochenta (obsesionados con los sesenta), y en los noventa (ídem con los setenta). Fiel a esta regla, y justo en el momento exacto, los *noughties* [término en inglés para referirse a la década de 2000] empezaron con un renacimiento del electropop de los ochenta.»

En efecto, veinte años después de 1980 volvió a recuperarse de manera sistemática aquella década de explosión del pop con máquinas, del rock con groove y de peculiares excesos visuales, como los tupés excesivos, el maquillaje abigarrado y la mezcla de estilos y prendas en el fondo de armario. En realidad, la obsesión por la música sintética de los ochenta había comenzado antes: a finales de la década de los noventa empezaron a aparecer sellos y DJs que no querían participar del frenético avance de la música electrónica de baile, que se reinventaba a diario en una imparable sucesión de *novelties*, y preferían mantener un vínculo firme y honesto con su historia personal en aquellos años de juventud y formación: más que un gesto irónico, celebrar lo ochentero era un meme cultural, una idea contagiosa que, a fuerza de repetirse, iba llenándose de

significado. Las primeras escenas retro se dieron en Holanda y Alemania en la segunda mitad de la década de los noventa: en los alrededores de La Haya y también en Rotterdam emergieron productores como I-F y los sellos Bunker y Murder Capital, y DJ Hell había comenzado a reclutar artistas para su sello International Deejay Gigolo, con base en Munich. Pero fue con el cambio de década, aprovechando la oportunidad simbólica que ofrecía el calendario —recordemos: el ciclo del revival es de veinte años—, cuando pareció conveniente y pleno de sentido volver la mirada atrás, hacia la década de los peinados cardados, las americanas con hombreras y las luces de neón —para tener un ejemplo rápido y completo de lo que es la estética ochentera, véase el capítulo «San Junípero», de la tercera temporada de la serie *Black Mirror* (2017).

El rock volvía a estar de moda en los hervideros de tendencias, la cultura rave parecía hallarse en entredicho, y en cierto modo parecía como si la música electrónica, para seguir manteniendo una atención generalizada, tuviera que volver al formato canción y a fomentar las personalidades carismáticas. «El rock ha vuelto a ser innovador», sostenía DJ Hell durante la promoción de su álbum *NY Muscle* en 2003. «Para mí, bandas como LCD Soundsystem, The Rapture o The Faint suenan únicas, es un sonido de ahora. Lo más fresco en estos momentos es mezclar rock con procesos electrónicos.» No era casual, por tanto, que en ese momento de su carrera el padre espiritual del revival electropop, e ideólogo de un espíritu punk y sucio en la música de baile europea, hubiera querido ir a Nueva York a grabar su disco, que contaba con una disimulada producción del ingeniero James Murphy y la colaboración de Alan Vega, el líder de Suicide, el primer punk con sintetizadores. Era en Nueva York donde los ochenta estaban volviendo a lo grande bajo dos fenómenos paralelos: la resurrección de la música disco «mutante» y el fenómeno llamado electroclash. Era la ciudad de moda y los barrios donde se juntaba la gente creativa estaban en plena efervescencia.

1. ELECTROCLASH: SER FAMOSO ES LO QUE MOLA

> Cada noche con mis amigos famosos / comemos caviar y bebemos champán. / Mientras esnifamos en la zona VIP / hablamos sobre Frank Sinatra. / ¿Conoces a Frank Sinatra? / Está muerto. ¡Muerto! Ja, ja, ja.
>
> MISS KITTIN & THE HACKER, «Frank Sinatra»

El electro, en su origen, es la música robótica por excelencia: se organiza al compás de un ritmo roto y mecánico, de una cadencia tan exacta que sugiere imágenes de máquinas en movimiento, el bullicio de una cadena de montaje e incluso una coreografía de danza clásica bailada por autómatas, y a la vez acostumbra a incorporar una parte vocal en la que la melodía suena metalizada, gracias al filtro conocido como vocoder, y que deshumaniza la voz hasta transformarla en un timbre artificial que asociamos con los robots de las películas; C3PO en *La guerra de las galaxias*, el ordenador HAL 9000 en *2001: Una odisea del espacio*, o Twiki, el androide metalizado de la serie *Buck Rogers en el siglo XXV*, por ejemplo. El ritmo electro es uno de los elementos conductores de toda la música electrónica de baile desde los años ochenta hasta la actualidad, pero en manos de DJ Hell y sus artistas integrados en la factoría International Deejay Gigolo, el electro adquirió un carácter más provocador y se envolvió en una aureola punk. Lejos de la asepsia plástica de las texturas del electro, y de los tonos brillantes del metacrilato, los pioneros del electroclash citaban entre sus influencias la música disco progresiva italiana de los ochenta —el italodisco— o el pop sintético de The Human League y Depeche Mode, y lejos de conformarse con el anonimato, aspiraban a recuperar la cultura de la fama de la que originalmente se había alejado el underground electrónico. De repente, había un interés renovado en la imagen y en la moda —peinados, maquillajes, dejadez en el vestir o disfraces extravagantes—, y en proyectar una imagen de frivolidad. El primer electroclash abundaba en sexo, tabaco, drogas

estimulantes y cierta tendencia a la mala educación.

La canción «Frank Sinatra», de Miss Kittin & The Hacker, el dúo más popular que grabó para Gigolo en la primera etapa del sello, es el mejor ejemplo del imaginario de este electro canalla incipiente de principios de siglo: «Ser famoso es lo que mola / chúpame la polla / bésame el culo», recita Caroline Hervé (Miss Kittin) por encima de una alfombra sintética que convierte el ritmo de los robots en música para el burdel de una colonia espacial, y que inauguraba una ola de electro-rock explícito y deslenguado al que, casi inmediatamente, empezarían a apuntarse artistas con pasado en el cabaret, como Peaches —«Fuck the Pain Away», con su caja de ritmos averiada y versos como «mientras me chupas las tetas como si me desearas» se consagró como el hit guarro del electro cuando sonó en la escena del club de strip-tease en la película *Lost in Translation*— o Felix da Housecat, un veterano del house de Chicago que en 2002, con la edición americana de su álbum *Kittenz & The Glitz*, apuntaló el triunfo de una nueva clase de glamour que los ingleses definen con la palabra «sleazy» (sórdido), o la cultura de club transformada en cultura de puti-club.

En los garitos de Nueva York ya se adivinaba el cambio de tendencia desde principios de siglo, en cierto modo condicionada por las circunstancias políticas. En su último año como alcalde, Rudolph Giuliani terminó por asfixiar la escena de clubes nocturnos de Manhattan, un objetivo constante en sus ocho años de mandato —en aras de la seguridad y en beneficio del turismo, barrió el negocio del sexo de los alrededores de Times Square, impuso multas sistemáticas a los promotores de fiestas y algunas licencias fueron revocadas, motivo que explica el cierre del popular club Twilo en 2001—, y como ocurrió con la caída en desgracia de la escena disco a finales de los setenta, la vida nocturna tuvo que hacerse fuerte en la semiclandestinidad o lejos del epicentro del poder. El eje de influencia se trasladó de Manhattan a Brooklyn, y los DJs encontraron refugio entre espectáculos en directo que ofrecían cierta normalidad «pop». Si una discoteca era para los republicanos un antro de perdición, aún había cierta permisividad con un formato reconocible como rock.

Larry Tee, un veterano de la escena gay de Nueva York —co-autor del éxito «Supermodel (You Better Work)» de la drag-queen RuPaul— supo interpretar las señales mejor que nadie y en Pyramid, su pequeño club en Williamsburg, ya había empezado a invitar a pinchar a DJ Hell y a sus artistas fichados para Gigolo, y a husmear la aparición de nuevos talentos que, como él, estuvieran por la labor de transformar la música electrónica de baile en algo provocador, sexy y polémico, también como remedio contra la fórmula previsible y aburrida en la que parecía estancarse el house progresivo. A Larry Tee cabe atribuirle el hallazgo significativo de la palabra «electroclash» —algo así como «electrocombate», en un sentido deportivo—, originalmente pensada para dar nombre a un festival de pop electrónico con trazas de glam y new wave que se celebró en octubre de 2001, pocas semanas después del atentado contra las Torres Gemelas, en el que tenían que participar algunas bandas emergentes del underground norteamericano —Detroit Grand Pubahs, Peaches, Fischerspooner — y que acabaría por designar toda una corriente de canciones sintéticas, artificiosas, nostálgicas de los ochenta. Uno de los primeros intentos de definir qué era exactamente el electroclash apareció en la revista gratuita *Free Williamsburg*, a pocos días de la primera edición del festival, que se repetiría también en 2002. «El electroclash es atrevido, sexy, electrónico, lo que significa que se utilizan cajas de ritmos, teclados, tocadiscos y ordenadores, e incorpora géneros como punk, funk, rap, rock, lo que tú quieras», decía, y a continuación incidía en lo que posiblemente fuera lo más importante de todo: «La forma de presentarse es igual de importante: con aplomo, sexual, mediante personalidades carismáticas atractivas, divertidas, cínicas y auténticas, con las que el público, gracias a los vestuarios elaborados, los tangas y la presencia escénica excesiva, puede conectar con facilidad». Se trataba de ver y dejarse ver: el electroclash parecía la culminación, en el fértil terreno de los clubes nocturnos, de la célebre predicción de Andy Warhol: en el futuro, todos tendremos nuestros quince minutos de fama.

Alcanzar la fama, a cualquier precio y sin importar si era solo durante un

tiempo breve —la fama como concepto abstracto, una especie de deseo sublimado y satisfecho—, era el objetivo que estaban persiguiendo Warren Fischer y Casey Spooner nada más poner el pie en Nueva York a principios de 1999. El dúo se había conocido en la Escuela de Arte de Chicago y su proyecto final —que pondrían en práctica con el nombre de Fischerspooner— consistía en diseñar una banda estilosa y desenfadada, que bien podría adoptar como lema aquella letra de Fangoria —«hagamos algo superficial y vulgar»—, inspirada en la nueva ola neoyorquina de los setenta, allí donde el glam y su exceso de purpurina y peinados postizos finalmente se aliaba con la música disco y los sintetizadores. Spooner, afectado por el síndrome de falso David Bowie, desempeñaba en el dúo el papel de gran personalidad carismática bien definido en *Free Williamsburg* —«queremos ser los número uno, no hay otro objetivo», me confesaba sin pudor en una entrevista tras la salida de *#1*, su primer álbum—, mientras que Fischer era —siguiendo la tradición del dúo de synth-pop de los ochenta, la de factorías de hits como Yazoo, Eurythmics o Soft Cell— el hombre de los teclados.

El primer single de Fischerspooner, «Emerge», apareció en Serotonin, un pequeño sello dirigido por John Selway —un habitual de las noches de Pyramid y productor vinculado estrechamente a las escenas techno y electro europeas—, y cuando cayó en manos de DJ Hell, este supo que había dado con la gallina de los huevos de oro. «Emerge» era un crescendo de latigazos sintéticos con estructura de canción descarada, un puente de transición entre la escena de club underground y la cultura hípster que por entonces empezaba a perfilarse en Brooklyn y Toronto, y nada más licenciar el single en Gigolo y anunciar la inminente salida del álbum, el electroclash ya tenía a sus primeras grandes estrellas. Eran artificiosos y triviales, inspirados solo superficialmente por el post-punk —lo mejor de *#1*, descontando «Emerge», era la versión de «The 15th», una canción original de Wire—, y su puesta en directo era una especie de cabaret eléctrico mezclado con pase de modelos y plató warholiano poblado por pequeños monstruos.

Inicialmente, Fischerspooner escalaron con rapidez las cumbres del hype porque le echaron descaro, camuflando sin muchas dificultades sus limitaciones: la gracia del electroclash original estaba precisamente en la reactivación del mantra punk «cualquiera puede hacerlo», envuelto en el aura legitimadora del pop-art. Pero la excitación duró poco: un año después, cuando el súper club londinense Ministry of Sound quiso afianzar su filial discográfica en Estados Unidos, peleó por conseguir la licencia de *#1* para el mercado americano y pagó dos millones de dólares en el peor momento posible. En 2003 el mercado discográfico tradicional había comenzado a hundirse a causa de la piratería y la circulación de ficheros mp3, gracias a los sistemas de intercambio p2p —Napster estaba cerrado, pero funcionaban a todo trapo Soulseek, Audiogalaxy, Kazaa y decenas de programas más—, empezaba a herir violentamente a los departamentos de ventas de los grandes sellos, provocando un descenso de beneficios alarmante. Del dúo Fischerspooner queda, pues, un bello fracaso y el fomento de una visión artística trivial y extravagante de la que también participaron nombres como Chicks on Speed, un trío de chicas interesadas simultáneamente en el movimiento riot grrrl, la semana de la moda de Milán, las galerías de arte para creadores emergentes y los clubes alternativos de Viena, Munich y Berlín en los que, por cansancio, ya no se pinchaba techno mecánico. Como ocurría en Fischerspooner, Chicks on Speed se entendía como un producto, como un proyecto artístico colaborativo en el que participaban varios productores de la primera escena electro underground europea, como Tobi Neumann, Gerhard Potuznik, Pan Sonic o Christopher Just, y que sonaba como si Fun Fun o The Flirts —sendas flores de un día de los buenos tiempos del italodisco de principios de los ochenta— conversaran sobre feminismo y el último número de *Vogue Italia* de *pajareo* tras una rave.

En el primer momento de ímpetu del electroclash afloraban cuestiones que prácticamente no afectaban al circuito del techno y el house internacional. En el circuito rave y de súper clubes había un elemento que concentraba fama y atención alrededor —el DJ estrella— pero, por lo demás, no era una escena

impulsada por los rostros populares: pocos fans del progressive eran capaces de asegurar con conocimiento si Danny Tenaglia, por ejemplo, era negro o blanco, llevaba gafas o tenía barba, pues la verdadera estrella seguía siendo la comunidad reunida en el club, una nación gobernada por un ritmo —y una pastilla de éxtasis—, pero relativamente inmune a las personalidades mesiánicas (aunque no por mucho tiempo). El electroclash, en cambio, proponía relaciones más verticales, una actitud más egoísta y codiciosa, giraba en torno al éxito y la fama, y el artista tenía que situarse en la cúspide del éxito, por encima del público, al más puro estilo sexo, drogas y rock'n'roll. No es casual que en la canción «Frank Sinatra», Miss Kittin hable sobre «esnifar en la zona VIP», ni que uno de los dos primeros grandes trallazos electro con líneas melódicas inspiradas en el italo de su vecino francés, Vitalic (Pascal Arbez), se titulara «You Prefer Cocaine» —la cocaína es la droga del ego, del poder; incluso el maxi en el que se incluye ese corte, «Poney EP», puede leerse en clave: el *poney* como speed, una patada estimulante opuesta al *white horse* (caballo blanco), que es una de las palabras clave para referirse a la heroína—. Y tampoco es casual que la carátula de *Kittenz & Thee Glitz*, el álbum de 2001 de Felix da Housecat, estuviera diseñada como la portada del ¡*Hola!*, la máxima autoridad mundial en prensa del corazón.

Felix Stallings había sido un joven prodigio del house de Chicago, estajanovista del ala oscura que, sin embargo, mantenía una deuda emocional con el funk calidoscópico de Prince, y que alrededor de 2000 estaba cansado de los *tracks* repetitivos y sentía la necesidad de hacer canciones. Su primer ensayo en ese sentido fue *I Know Electrikboy* (1999), un álbum pensado para el mercado británico que se atascó en las listas de éxitos, frenado por la propia discográfica FFRR, pero que incluía «My Life Muzik», una bomba con melodía pegadiza y armazón disco de la que Daft Punk tomaron muy buena nota para reinventar la rueda un año después con «One More Time». Sin embargo, arrasó en su segunda oportunidad, esta vez con el apoyo de un sello independiente, City Rockers, equidistante entre el electro-pop y el house, y que se benefició de un adecuado

elenco de cameos, como Miss Kittin —cada vez más afianzada como la voz del nuevo electropop y la cronista basurera del lujo y la miseria de la vida nocturna en las grandes urbes de Occidente— o el veterano del rave americano Tommie Sunshine, un remezclador tenaz y sigiloso que, aunque parezca que nunca haya estado ahí —como el hombre de la película de los hermanos Coen—, en los primeros quince años del siglo ha sido un actor principal de la transición del electroclash al electrohouse, y de ahí a la EDM comercial en Estados Unidos.

La gran crítica que puede hacérsele al electroclash en su conjunto es que, como revival, a pesar de tener un importante efecto resucitador, prácticamente no puede competir con los originales de los ochenta en los que se inspira todo el movimiento. Muchos de los grandes éxitos del electroclash fueron directamente versiones: no solo «The 15th», de Fischerspooner, sino también «Magic Fly» que aparecía en el *Kittenz* de Felix da Housecat, reproducción casi nota por nota de la pieza de disco cósmico de Space de 1977, o «Sunglasses at Night», original de 1984 de la estrella del synth-pop canadiense Corey Hart, recuperada por Tiga & Zyntherius en un maxi de 2001 para International Deejay Gigolo. De pronto, era procedente programar fiestas del tipo «vuelven los ochenta» en cualquier club atento a la actualidad electrónica y organizar excavaciones arqueológicas en las cubetas del pasado, a la busca de viejos maxis de música disco necesitados de una segunda opinión, Hi-NRG de alto voltaje sintético de principios de los ochenta, rarezas italodisco que pudieran incorporarse al canon de la música cósmica —Casco, Hypnosis, My Mine, Gary Low— y a las viejas leyendas del pop electrónico. De estas, muchas, aprovechando la coyuntura, volvieron con la reedición de material antiguo —Yello, Yazoo— o con material nuevo tras más de veinte años de un relativo silencio editorial, como Kraftwerk, que recuperaron un ritmo más constante de giras y publicaron por fin el prometido álbum alrededor de su single de 1983, «Tour de France», tres décadas después de su anuncio original. *Tour de France Soundtracks* (2003) fue también una especie de bendición papal al electroclash, a la vez que una enmienda a la totalidad: una demostración de cómo las copias no acostumbran a ser mejores que los

originales —incluso cuando Kraftwerk grabaron casi todo el álbum con equipo digital—, pero también de que a veces es necesario un ejercicio de memoria, trascurrido cierto tiempo, para jerarquizar el pasado, hacer justicia póstuma y revisar el canon.

2. Pop bastardo: ascenso meteórico y desgracia del mash-up

El electroclash estaba a medio camino entre la cultura de club, con todo su hedonismo narcótico, y la industria del pop de masas, una circunstancia que acabó por condicionar en gran medida la forma que iba a terminar adoptando la música que surgía de la escena: aunque había un esqueleto rítmico que la emparentaba con los *tracks* del house y el techno —pura energía repetitiva, mecánica en movimiento—, el remate acostumbraba a ser una melodía con estribillo memorizable, el típico formato de canción que podría sonar por la radio. El electroclash naufragaba si no conseguía fraguar un éxito reconocible aunque su alcance solo se diera en el circuito underground, y esa búsqueda del hit obligaba en más de una ocasión a los productores a tirar por el camino fácil y, en vez de crearlo de cero, lo más cómodo era recurrir a canciones ya conocidas y versionarlas. La práctica de la versión no es ajena en absoluto a la música electrónica: durante los noventa, en los años del hardcore, muchos *tracks* eran versiones espurias y ridículas de canciones infantiles y éxitos de moda, una tradición que también se ha dado en el eurotrance y que, si nos remontamos a otras épocas, también se dio en los primeros años del synth-pop: la canción más conocida de Soft Cell, «Tainted Love», es una adaptación de la pieza homónima de 1965 de Gloria Jones, un clásico del northern soul. De todos modos, cuando se trata de recurrir a material ajeno para construir el material propio a partir de puntos de referencia firmemente asentados en el pasado, los productores de música de baile pueden recurrir a técnicas mucho más ricas, y que conocemos

como remix, sampling y edit.

El remix, o remezcla, más que una versión de un tema original —la versión sería como mirarse en el espejo cóncavo y buscar las pequeñas variaciones de ángulo—, lo que busca es un cambio de estructura, es como reconstruir un edificio prácticamente desde cero —aprovechando la fachada y los cimientos— o añadiéndole pisos y adornos. En el remix se difuminan los rasgos más característicos de la pieza original, o se refuerzan las paredes maestras con patrones rítmicos nuevos, e incluso hay partes que desaparecen por completo, sustituidas por texturas y estructuras producidas exclusivamente para la ocasión. El remix puede ser muy superficial —se limitaría a una simple variación rítmica, como añadir un bombo donde antes no lo había, o quitarlo, e introducir unos pocos efectos—, o puede estar tan elaborado que la pieza final termina por ser distinta, de mayor duración e irreconocible con respecto al original: una versión tiene que parecerse; un remix no necesariamente. En cuanto al sampling, su naturaleza es distinta: consiste en tomar prestadas una o varias muestras de otras piezas musicales —a cada unidad extractada la llamamos *sample*, «muestra»—, y cada una de esas porciones se utiliza como fuente principal, o como complemento, para la creación de una pieza nueva que acaba teniendo la forma de puzle o collage, de construcción a partir de fragmentos provenientes de fuentes diversas. El sample elegido puede ser un adorno decorativo —como una rama de perejil en un plato de comida—, pero en su mejor versión es como una semilla que germina y acaba produciendo un jardín de sonido; si la teoría literaria posmoderna sostiene que todo libro está hecho a partir de otros libros, el sampling sería la máxima expresión de la música hecha, no a partir de sonido, sino del sonido de otros discos. Finalmente, el edit, del que hablaremos más adelante, sería una vía intermedia entre el remix y el sampling: consiste en tomar una composición y editarla a partir de la selección de ciertas partes específicas que se potencian por encima del resto, porque son las que «funcionan» —por ejemplo, consistiría en alargar un interludio rítmico, o repetir un patrón melódico — y les resultan más útiles a un DJ como herramientas para mezclar.

El hijo bastardo de todas estas técnicas es el mash-up, un híbrido entre remix, edit y sampling que, para terminar de complicarlo todo, tiene una naturaleza muy distinta a estas otras técnicas, porque lo que busca es la fusión natural en un solo corte de dos o más piezas musicales de proveniencias distintas. A principios de la década de 2000, el mash-up se puso de moda al calor del fenómeno electroclash: en su fase inicial fue algo tremendamente excitante, ya que el mash-up —también llamado bastard pop— se presentó como una herramienta útil para alterar drásticamente el mapa de los estilos musicales e imaginar nuevos contextos creativos. Sobre todo, fue una manera nueva de generar un revival de algunos de los grandes hits de los setenta y los ochenta, pero sin que pareciera una concesión nostálgica, sino una incursión en una posmodernidad audaz. El mash-up consiste en la mezcla —aunque más que mezcla sería revoltijo— de dos canciones para dar como resultado una sola, en la que se reconoce el origen de las partes, pero que suena a composición original; en su forma más sencilla, el mash-up consiste en tomar una canción a cappella y la base instrumental de otra, algo que durante años habían estado haciendo los DJs de house, pero que con el cambio de siglo derivó hacia otros terrenos mucho más movedizos. A mediados de 2001, el productor británico Roy Kerr —que se escondía tras el alias de Freelance Hellraiser— publicó un single titulado «A Stroke of Genius» en el que la voz de Christina Aguilera en «Genie in a Bottle» se acomodaba perfectamente sobre el colchón de guitarras de «Hard to Explain», de The Strokes. Dos de los grandes hits del momento —uno en el ámbito del R&B adolescente, el otro en el revival del rock garagero— se integraban molecularmente para dar origen a una canción que parecía nueva, en la que el resultado final sonaba mejor que la suma de sus partes.

«A Stroke of Genius» fue un acontecimiento afortunado, un pequeño milagro del pop postestructural, y de repente los mash-ups empezaron a proliferar como si fueran setas en otoño, circulando libremente por aquel (ciber)espacio en el que la industria del disco había encontrado su talón de Aquiles, su kryptonita: el de las conexiones peer-to-peer y programas como Soulseek. La cultura del mash-up

no era exactamente nueva, pero en ese momento alcanzó un nivel de exposición inédito hasta ese momento. Los Frankensteins bastardos tenían su origen en escenas experimentales de los ochenta y los noventa como la plunderfonía o el apropiacionismo, movimientos de piratería sonora que defendían el robo indiscriminado de música ajena para denunciar las leyes de copyright; en 1991, el grupo Negativland publicó el single «U2» —con una portada confusa, que parecía dar a entender que, en realidad, era una nueva canción del grupo irlandés titulada «Negativland»— que entraba salvajemente a cuchillo en «I Still Haven't Found What I'm Looking For», sepultada por decenas de grabaciones de emisiones radiofónicas—; U2 interpusieron una demanda, como no podía ser de otra forma, y tras un fallo judicial que obligaba a retirar el producto del mercado, todas las copias existentes tuvieron que ser destruidas; cuatro años antes había ocurrido lo mismo con *1987. What the Fuck's Going On?*, un álbum de The Justified Ancients of Mu Mu (The KLF) salpicado de samples tomados sin permiso.

Pero para poner en circulación a través de una red P2P una de estas mezclas ilegítimas —que ni tenían autoría expresa ni formato físico la mayoría de las veces, de ahí que para designarlas se utilizara la palabra «bootleg», que en inglés identifica a las ediciones piratas— no hacía falta contar con la autorización de nadie. La tecnología del momento, además, permitía hacer un mash-up en poco tiempo, lo que llevó a que surgieran en masa y se multiplicaran como los conejos. La manera purista de realizar un bootleg es con dos platos —un vinilo en cada uno de ellos, la parte vocal y la instrumental sincronizadas a la perfección como solían hacer los DJs de garage de Nueva York al mezclar una voz soul o R&B con un tupido ritmo house—, pero con la ayuda de softwares de producción tan sencillos como ACID o FruityLoops, que por entonces estaban al alcance de cualquiera en internet, convenientemente crackeados, hacer un bootleg era tan fácil como montar en bicicleta. La mayoría eran poco imaginativos, perezosos, vulgares, pero entre la basura, rebuscando con paciencia, finalmente podían localizarse algunos mash-ups audaces que

alcanzaron la excelencia en su género e incluso le abrieron a sus autores las puertas de la industria.

En 2001, el DJ Erol Alkan, años más tarde uno de los artistas que con mayor eficacia disolvería los límites entre música de baile y rock, se hacía llamar Kurtis Rush y creaba mash-ups ingeniosos de R&B y rock —Dr. Dre mezclado con Sugababes, o Missy Elliott versus The Cure, George Michael o Metallica— que acto seguido planchaba en singles de 7'' clandestinos, sin etiqueta ni información, que se vendían en cantidades limitadas en las tiendas especializadas de Londres. Una de estas creaciones bastardas, «Can't Get Blue Monday Out of My Head», era un hallazgo mágico, pues encontraba el nexo de unión perfecto entre dos de los hits más monstruosos de la historia del pop con máquinas, el «Blue Monday» de New Order y «Can't Get You Out of my Head», una producción de Cathy Denis y Rob Davis que había resucitado la carrera de Kylie Minogue en su álbum de 2001, el adictivo *Fever*. Aquello se parecía al momento en los Evangelios en que Jesús multiplica los panes y los peces: de la nada, surgía algo que era un todo. La industria musical, que por aquel entonces perseguía con un ejército de abogados todo lo que oliera a bootleg, inicialmente recurrió a su técnica censora de toda la vida: detectar la grabación pirata, pedir que se requisara y enviarla a la fundición más cercana para derretir el plástico. Pero el éxito que alcanzaban algunos de estos mash-ups entre ciertas comunidades de internet, siendo el de Kurtis Rush un ejemplo paradigmático, hizo pensar a alguien que aquí, más que un problema, quizá hubiera una solución y un filón que explotar. En 2002, Parlophone licenció el mash-up de Alkan para editarlo legalmente como un disco oficial de Kylie; la artista incluso apareció en *Top of the Pops* —el programa de televisión inglés que repasaba las canciones que entraban cada semana en la lista de éxitos— tras el ascenso imparable del single en la clasificación del Top 40.

Un camino similar fue el que siguió Richard X (nombre real, Richard Philips), más conocido entre 2000 y 2001 como Girls on Top, y que urdía sus mash-ups a partir de piezas crujientes del synth-pop inglés de la era pre-industrial —«Warm

Leatherette», de The Normal, o «Being Boiled», de The Human League—, a los que añadía líneas vocales de éxitos R&B de Sugababes o Missy Elliott. «We Don't Give a Damn About Our Friends» encamaba a Adina Howard con Gary Numan, y «I Wanna Dance With Numbers» era otro prodigio en el que parecía que Whitney Houston hubiera sido la cantante oficial de Kraftwerk. «Creo que hay que esquivar todas las reglas para crear discos que sean mejores que la suma de sus partes», me explicaba Richard X. «Lo que yo hago no es tanto un remix como dar con una nueva creación. Nunca busco encajar dos piezas a la fuerza: lo excitante de este nuevo metapop [en el sentido de pop que se cita a sí mismo y que se explica por sí mismo] es que funciona a diferentes niveles intelectuales. Me parece algo mucho más excitante que hacer música que solo se pueda bailar.» En 2003, Richard X firmó por el poderoso sello Virgin y, desde la oficialidad del mainstream, entregó el primer álbum oficial de mash-ups, *Presents His X-Factor vol. 1,* en el que se perdía el aura clandestina pero relucía el potencial comercial de estos híbridos bastardos, y en el que colaboraban artistas como Kelis, Jarvis Cocker, la noruega Annie —por entonces, protagonista del primer síntoma de la emergente ola de música disco escandinava— Tiga o Sugababes.

Richard X nunca grabó un «vol. 2», lo que en cierto modo vino a explicar que la moda del mash-up fue pasajera —sigue siendo una corriente subterránea y practicada por varios productores, pero ni de lejos tan efervescente como entre 2001 y 2003—, aunque en ningún caso fue estéril. El caso de Richard X fue un estrellato frustrado, pero al menos dos nombres de aquel momento —los belgas Soulwax y el neoyorquino Danger Mouse— consiguieron asentar sendas carreras largas y lucrativas a partir del mash-up. Danger Mouse (Brian Joseph Burton) lanzó en 2004 un extraño CD pirata, *The Grey Album*, en el que fusionaba el *White Album* de los Beatles con el recién publicado *Black Album* del rapero Jay-Z: el pantone gris era, pues, perfecto; las rimas de Jigga encajaban como un guante sobre un tejido instrumental sampleado a partir de punteos de guitarra, golpes de batería y pellizcos de bajo exclusivamente sacado del triple

vinilo de los Fab-4. «Es un proyecto artístico, un experimento que creo que a alguna gente puede gustarle», indicaba Danger Mouse en las notas interiores del disco. A los abogados de los Beatles no les gustó nada, lógicamente —no hay grupo menos sampleable en la historia; hacerlo es buscarse la ruina—, pero la familia del hip hop y la del indie vio en Danger Mouse a uno de los suyos; al poco tiempo Danger Mouse producía a Gorillaz, MF Doom, Prince Po, Sparklehorse, Beck o Norah Jones, y junto al vocalista CeeLo Green armó el proyecto de góspel-pop Gnarls Barkley, que se consagró con el single superventas titulado «Crazy».

La cesión de la industria, sobre todo, se dio porque los discos basados en un mash-up, por lo general, vendían bien —«los buenos discos hacen que las discográficas ganen dinero, es así de simple», sentencia Richard X—, y ningún disco se vendió de manera tan abundante como *As Heard on Radio Soulwax, pt. 2* (2002), el único volumen oficial de los diez de la serie de sesiones mezcladas que, durante dos años, estuvieron publicando los hermanos David y Stefan Dewaele, una entidad con dos rostros, como el dios Jano, en la que por un lado era una banda rock (Soulwax) y por el otro un equipo de disc-jockeys y productores de baile (2 Many DJ's). Aquel monstruo hecho de retales de órganos y extremidades ajenas, tan admirable y adictivo, contenía la mayor concentración jamás conocida de mash-ups por minuto —el recuento de nombres resulta vertiginoso: The Velvet Underground, Vitalic, Lil' Louis, The Residents, Nena, Röyksopp, The Breeders, Skee-lo, New Order, etcétera— y mostraba las enormes posibilidades que tenía la fórmula si, en vez de distribuirse en pequeñas cápsulas —el single— se recomponía en puzles gigantes en sesiones en directo. «Hay quien piensa que nuestras sesiones son irónicas», me explicaba David Dewaele. «Que al mezclar lo popular con lo indie, lo nuevo con lo viejo, es como si nos riéramos de todo. No es cierto: es la música que nos gusta, porque nos gustan muchas clases de música y cuando juntas una con la otra se extraen conclusiones interesantes. Lo que más nos atrae es el efecto sorpresa: cuando un bootleg está bien hecho, es como si se te cortocircuitara el

cerebro, el efecto musical es poderoso.»

La fórmula 2 Many DJ's se puede llevar tan lejos como se quiera: DJ Yoda optó por el camino divertido y lanzó varios volúmenes de una serie, *How to Cut & Paste*, que saqueaba toda la historia del funk y del pop de los ochenta —su grandioso *80's Edition* de 2003—, mientras que el productor Gregg Gillis, más conocido como Girl Talk, se erigió en el más temible bucanero de los mares del mash-up y publicó entre 2002 y 2010 cinco discos que atomizaban todos los estilos posibles, del grunge al glam-rock, aunque sus favoritos siempre fueron el hip hop callejero y el R&B, y que parecieron llevar al bastard pop hasta un callejón sin salida: una vez se ha condensado toda la historia de la música popular en una papilla de samples, ¿qué más puede hacerse? Sin embargo, los tres volúmenes finales de la serie de Girl Talk —*Night Ripper*, *Feed the Animals* y *All Day*, todos en el sello anti-copyright Illegal Art— transmiten una euforia incomparable, como si en ellos estuvieran reunidos los mejores momentos de las mejores sesiones del verano de los últimos años, un grandes éxitos perfeccionado en su estructura celular. No obstante, desde *All Day* el fenómeno mash-up languidece: parece imposible imaginar qué se puede hacer a continuación, y cómo hacerlo —parafraseando a Daft Punk— «más duro, mejor, más rápido, más fuerte».

No traemos «Harder, Better, Faster, Stronger» a colación por casualidad: el disco de 2001 de Daft Punk, *Discovery*, la esperada continuación del mítico *Homework* (1997), no solo es una especie de piedra de Rosetta para descodificar todo el revival de los ochenta desde principios del siglo XXI hasta hoy, sino también un trabajo de mash-up encubierto, pues la mayoría de las piezas se estructuran a partir de un sample dominante, apenas disimulado, que edifica su arquitectura completa, y que no aparece identificado en las notas interiores de la edición física del álbum. «One More Time», la fanfarria inicial en la que aúlla Romanthony, tiene como columna vertebral el trompeteo de «More Spell on You», del oscuro productor disco Eddie Johns; «Crescendolls» era casi un

remake de «Can You Imagine», otra pieza rara de The Imperials, superbanda de R&B de los sesenta y setenta; la propia «Harder, Better, Faster, Stronger» tomaba prestada la línea de bajo de «Cola Bottle Baby», canción de 1979 compuesta por Edwin Birdsong, teclista habitual en la banda del vibrafonista Roy Ayers.

Discovery es, pues, ante todo, una colección de citas, de homenajes a la música disco que un día fue el nutriente principal con el que creció el house, y que años después aparecía reorganizada, regurgitada, en un ejercicio de nostalgia que venía completado con una colección de videoclips dirigidos por Leiji Matsumoto, el famoso maestro japonés del anime —su serie *Capitán Harlock* fue un hit en Francia en la década de los ochenta, conocida allí como *Albator*, y devorada por Guy Manuel de Homem-Christo y Thomas Bangalter en su tierna infancia—, tributos a todos los estilos kitsch de aquella época —el soft-rock («Something About Us»), las baladas AOR («Digital Love»), el metal («Aerodynamic»), la música disco decadente («Too Long»), el electro-funk («Nightvision»), la new age («Voyager»), el pastiche barroco al estilo Rondò Veneziano («Veridis Quo»)— y, finalmente, el detalle estético de proteger su imagen con la ayuda de unos disfraces de robots, casco incluido. Hit instantáneo desde el primer momento, *Discovery* es un álbum con muchas claves escondidas que se fueron detectando con el paso de los años, y que influyó en la generación *millennial*: artistas posteriores como Justice, Digitalism, SebastiAn o deadmau5 construyeron sus carreras sobre el cimiento sólido del electro-disco de Daft Punk.

En la cultura del sampling, uno de los principios básicos es el de oscuridad y disimulo. La cautela tiene su origen en la demanda que el grupo de funk blanco The Turtles presentó contra De La Soul en 1991, al considerar que el trío les había «robado» la autoría de su canción «You Showed Me», de la que solo usaron una porción de doce segundos en «Transmitting Live From Mars», y desde entonces un sample muy evidente solo se puede usar previo pago de derechos e incorporando un equipo de abogados al proyecto musical, casi con

una jerarquía equiparable a la del productor o el compositor. En el caso de Daft Punk, primó el principio de oscuridad: todos los fragmentos eran identificables, pero, en un momento previo al estallido definitivo de internet, la localización de las fuentes originales solo estaba al alcance de personas con una memoria prodigiosa y una colección de discos mastodóntica. No existía el ánimo de engañar, sino de celebrar, y en ese aspecto *Discovery* es también un disco hermano de *Since I Left You*, el debut de una banda australiana, The Avalanches, que llevó la técnica del sampling entendido como un collage paciente de miles de piezas mucho más lejos de donde lo habían dejado The Dust Brothers en su producción del *Paul's Boutique* de Beastie Boys, o del díptico *Endtroducing…* más *The Private Press* de DJ Shadow: centenares de pequeñas unidades escarbadas en cubetas de pop coyuntural, funk olvidado, canciones de teatro musical o sintonías de televisión ensamblándose como si fueran células dentro de moléculas, hasta dar forma a un organismo vivo y resplandeciente. En la versión preliminar del álbum de The Avalanches —que circula por internet con el título de *Gimmix*— había samples claramente reconocibles de Bob Dylan y The Smiths, que por cuestiones legales se quedaron fuera de la mezcla final. Sin embargo, sí pasó el corte la línea de bajo de «Holiday», el primer éxito de Madonna, que apuntala el comienzo feliz de «Stay Another Season». En su mejor versión, el mash-up cumplía una función necesaria: conservar el recuerdo de aquellos momentos importantes del pasado que, como diría Nexus 6, iban a perderse como lágrimas en la lluvia.

3. Reacción dance: la infiltración disco y la popularización del rock bailable

¿Sabes qué? Me ha subido la fiebre y el único remedio es… ¡más cencerro!

Christopher Walken en *Saturday Night Live*,

8 de abril de 2000

El primer impulso del electroclash en Nueva York trajo consigo una preocupación por la imagen y la actitud en la escena de clubes underground —un giro hacia la extravagancia—, pero no podría decirse que fuera un movimiento con intención arqueológica, como sí lo fue en gran medida en Europa, seguramente porque Estados Unidos no tiene una tradición synth-pop tan ilustre como la británica o la centroeuropea. Igual que había sucedido en Detroit dos décadas antes, los hípsters de Brooklyn y Manhattan dirigían su mirada de clase media acomodada al Viejo Continente, en busca de esa estética del plástico y el neón que había surgido con Kraftwerk y que explotó durante el momento más efervescente de la new wave, en busca de un ideal estético más elevado y un factor de diferenciación de la masa. Mientras en Alemania se desenterraba la Neue Deutsche Welle —el movimiento de pop electrónico de finales de los setenta del que surgieron D.A.F., Grauzone, Malaria! o Der Plan, que tuvo como gran éxito internacional el pegadizo «99 Luftballoons» de Nena, y que aún conservaba artistas en activo como Andreas Dorau—, y en Italia se hacía un examen sistemático de lo mejor y lo peor del boom revivalista del italo, exhumando incluso sus orígenes en la escena cosmic disco de las discotecas de Rímini de finales de los setenta, en Nueva York había dos opciones: o volver a importar material europeo —algo cada vez más caro, a causa del tipo de cambio entre divisas, desventajoso para el dólar con respecto al euro tras su desplome en el mercado después del 11-S—, o reactivar una memoria histórica autóctona y reivindicable, al alcance de la mano.

Por supuesto, ese filón arqueológico estaba en la música disco. El electroclash, en realidad, no se había preocupado por aquella escena pretérita —tachada en su día de gay, decadente y licenciosa—, y de hecho mantenía la distancia: salvo excepciones —como el caso de Mount Sims, negro y homosexual—, el electroclash era fundamentalmente un fenómeno blanco,

bohemio y se distinguía por cierta inclinación a la androginia, o a una confusión de las tendencias sexuales; no era precisamente *straight*, pero tampoco era una escena abiertamente gay, a pesar de su reivindicación, más como iconos visuales que como referentes culturales, de figuras como Amanda Lepore, una de las primeras *celebrities* transexuales. Simon Reynolds había descrito acertadamente el electroclash en la edición actualizada de *Energy Flash* como un futuro alternativo en el que la música electrónica de baile nunca hubiera experimentado la revolución rave, una hipótesis en la que hubieran desaparecido de la ecuación las influencias funk, el house y el éxtasis, y solo hubieran quedado el synth-pop, la música gótica y una preferencia por los sonidos blancos en detrimento de los negros —la misma hipótesis que se planteó, en la década de los ochenta, en Valencia cuando el fervor gótico e industrial de lo que se conoció como «bacalao», y que evolucionó en un sonido hardcore ultramelódico, y por tanto «happy», sin especial preocupación por la síncopa característica de la música negra—, así que la reivindicación del disco llegó por otra vía, aún más escondida en el underground que el propio electroclash.

La supervivencia de la tradición disco en Nueva York se había dado en la escena house, donde DJs como Roger Sanchez o Masters at Work mantenían viva la llama y el recuerdo de clubes como el Paradise Garage, aunque sin ceder a la nostalgia; de hecho, el sonido house de aquella época era vibrante, avanzaba hacia delante, tomaba del disco las partes vocales a cappella o loops centrifugados. Aun así, poco a poco empezaron a aflorar proyectos mucho más miméticos con el sonido disco sintético de principios de los ochenta, al principio simples curiosidades como Balihu, el sello fundado por el productor Daniel Wang a mediados de los noventa, y que alcanzó un punto de elegancia irresistible hacia 2001 con el surgimiento de dos actores principales, los equipos de producción conocidos como DFA y Metro Area.

El primer EP de Metro Area —el dúo formado por Darshan Jesrani, un DJ de Brooklyn con una potente colección de viejos vinilos de música disco adquiridos a precio de saldo, y Morgan Geist, un productor de Nueva Jersey originalmente

enamorado del electro etéreo de Detroit— se publicó en 1999, y ya incluía dos de los grandes temas de su repertorio: «Atmosphèrique» y «Piña», sendos tracks gomosos, con bajos saltones, el segundo con un fraseo de jazz latino. El sello en el que se publicó, Environ, había sido una plataforma para las fantasías techno de Morgan Geist, pero tras un contacto inicial con Daniel Wang —que publicó en Environ su maxi «The Mechanical Birds EP» y más tarde, en 2001, el álbum *Idealism*—, poco a poco habían ido contagiándose de la enfermedad disco. Aquí, disco hay que entenderlo como un sonido orgánico y sexy, recubierto de texturas electrónicas desgastadas, como si por ellas hubiera pasado implacablemente el tiempo, a lo que se añadían cuerdas atmosféricas y una cadencia rítmica de no más de 120 bpm. El segundo maxi de Metro Area ya incluía «Machine Vibes» —pulsación boogie y melodía de flauta—, el tercero giraba alrededor de «Caught Up», un homenaje al italodisco instrumental y progresivo, y el cuarto rompía la baraja con «Miura», síntesis perfecta del romance disco promovido por Metro Area: arreglos de cuerda minimalistas en *staccato*, voces susurrantes, base dinámica, un bajo pulsante y el ingrediente mágico de la receta, el sonido de un cencerro, en plena consonancia con los viejos trucos de producción del disco de los setenta y la connotación taurina del título.

El cencerro es un instrumento atípico: marginado en la tradición occidental, su uso se limita prácticamente a la música folk —como las castañuelas—, aunque solemos identificarlo más con su uso en la ganadería que con sus particularidades musicales. En los setenta, empero, comenzó a aparecer en diferentes producciones, principalmente en canciones de folk psicodélico, y su uso se extendió al funk y al disco: «Boogie Fever», de The Sylvers, «Get Down Tonight», de KC and The Sunshine Band, y, sobre todo, el irresistible «Do You Wanna Funk», el hit de Sylvester producido por Patrick Cowley que arranca como un encierro de San Fermín, respondían a lo que años más tarde se conocería como el gag de la música con «más cencerro»; a partir del sketch del programa de humor *Saturday Night Live* emitido en abril de 2000, protagonizado por Christopher Walken y Will Farrell, en el que un productor discográfico exige

a una banda de blues-rock pesado que añadan «more cowbell» a una canción. En la primera oleada del revival disco, que bebía de las fuentes originales del sonido en Nueva York, la obsesión no estaba tanto en la connotación expansiva de la producción, sino en su autenticidad e inmediatez: aparecían emisoras de radio online especializadas que resucitaban el material original, como Beats In Space, se reivindicaban las figuras de artesanos de los setenta como Tom Moulton o Giorgio Moroder, y regresaban las congas, los cencerros y hasta las botellas de anís frotadas con un cuchillo de cortar el pan.

El artista que mayor proselitismo hizo de este recurso —anecdótico, pero a la vez cargado de un fuerte simbolismo— fue James Murphy, quien junto con Tim Goldsworthy había fundado en Nueva York el estudio DFA, siglas de «Death From Above», el lema que aparece escrito en el helicóptero del coronel Bill Kilgore en la escena de los bombardeos de la película *Apocalypse Now*. Juntos también se hacían llamar DFA: Tim había emigrado desde Inglaterra, después de abandonar a su socio en el sello Mo'Wax, James Lavelle, mientras que Murphy era un coleccionista sistemático de vinilos, una enciclopedia musical cuya curiosidad le estaba llevando en ese momento, tras un período obsesionado con el garage-rock y el punk, a la música disco «mutante». «Cuando empecé a pinchar», le contaba Murphy a John Doran en una entrevista publicada en *The Quietus*, «me servía de discos de Can, Liquid Liquid, ESG, toda esa clase de material, y fui un tipo guay durante un tiempo, lo que era una completa anomalía. Y de repente empecé a escuchar a otros DJs pinchar la misma música y me dije "¡Mierda! Ya me he quedado sin trabajo! ¡Estos son mis discos!"». Pero lejos de quedarse sin trabajo, Murphy se afianzó como referente de la recuperación del período «mutant disco» en Nueva York, que corresponde al de finales de la década de los setenta, justo después de que se activara la campaña de desprestigio *Disco Sucks*, y a principios de los ochenta, cuando la escena se refugió en una semiclandestinidad, desapareció de la radio y comenzó a conectar de manera incestuosa con diferentes escenas laterales, como la del punk, el art-rock de Talking Heads, la no-wave, el electro-funk e incluso la comunidad de

compositores contemporáneos del East Village de la que surgió Arthur Russell, padre espiritual de la conexión entre el hedonismo del disco y la complejidad armónica de las vanguardias.

En las producciones de DFA resurgía ese caldo hirviente de influencias mezcladas, europeas y americanas, blancas y negras, impulsivas y cerebrales, y poco a poco se fueron convirtiendo en los remezcladores favoritos de la escena indie de Nueva York («La gente me llamaba para pinchar porque les hacía parecer más interesantes», proseguía Murphy en la misma entrevista; «yo era aquel tío guay que conectaba disco y rock, una sensación muy rara.») En Metro Area se apreciaba un aura de clasicismo y fidelidad a un sonido que convenía conservar en una vitrina: tras su álbum de debut, en 2002, en Environ se publicaron dos trabajos extensos de Kelley Polar, el violinista responsable de los arreglos de cuerda de «Miura», en los que —tras la estela de Arthur Russell, pero también de Kraftwerk, Olivier Messiaen y el romanticismo tardío del siglo XIX— exploraba las posibilidades de la música disco sinfónica, abriendo camino a productores posteriores como Still Going, Jacques Renault o Lee Douglas (su «New York Story», de 2007, es una de esas fantasías ascendentes elaboradas a partir de arpegios que se confunden con los sueños). Pero en DFA, en cambio, había un mayor pulso eléctrico, y por sus manos pasaron bandas como Le Tigre, Soulwax, el trío Blues Explosion de Jon Spencer y Nine Inch Nails, necesitados de establecer una conexión estable entre los públicos de la música de baile y del rock, que parecían estar separándose en ese momento concreto. Aquellos remixes solían ser largas odiseas que se desarrollaban en dos actos: en el primero, DFA diseñaban un exigente plan de ejercicio físico para la canción original, le hacían ganar músculo con grooves elásticos y un ritmo insistente —aunque no preciso ni mecánico; la percusión solía ser orgánica—, y en el segundo desaparecían las melodías y se desataba el beat marcial, un mantra extático de bombos irregulares, cencerros, sintes esponjosos, bajos orgánicos pellizcados. La misma estrategia, exactamente, que en el *extended mix* disco de

los setenta: potenciar las pistas de bajo y batería para resaltar el groove, y mantener la melodía como un gancho inicial de entrada.

El auge de DFA como equipo de producción vino acompañado del resurgir de los años de mayor efervescencia del post-punk —entre 1978 y 1983, aproximadamente— en el circuito del pop, que tampoco se libraba de las miradas retrospectivas, la arqueología y la tentación del revival. Aquel fue un momento histórico en el que se relajaron las barreras que separaban las discotecas de las salas de música en directo, donde las guitarras cohabitaban con el reggae, el funk y los sintetizadores. Una de las primeras bandas fichadas por DFA cuando se convirtió también en sello discográfico fue The Rapture, un sexteto que previamente había pasado por Sub Pop, el sello canónico del grunge, pero que en el cambio de siglo había comenzado a sentir cierta atracción por la música de baile. «Lo primero que me atrajo fue el house más crudo de Chicago, fue la música que me arrastró a los clubes. Pero fue un descubrimiento tardío, antes de escuchar aquello no entendía cómo la música electrónica podía gustarle a la gente», me explicaba Luke Jenner, el líder y vocalista de The Rapture. La suya era una manera de pensar aún habitual entre muchos círculos indies: la de creer que la división entre guitarras y máquinas era permanente, a pesar de que esas barreras ya se habían ido desmoronando desde una década antes. Con el trabajo de DFA —que produjeron el single «House of Jealous Lovers», antesala de *Echoes* (2003), el segundo álbum de The Rapture, un cruce entre The Cure y Gang of Four entre zarpazos guitarreros y grooves discoides—, aquellas barreras quedaron derribadas para siempre.

En los años posteriores, la intersección entre rock y baile fue imparable, y se convirtió en una de las escenas más activas en ese breve interregno de la cultura digital que se dio entre la popularización de internet —y el declive de la industria musical tal como la habíamos entendido, a causa del mp3— y la extensión masiva de las redes sociales. Fue un nexo poderoso que anticipaba el borrado definitivo de los límites. Antiguas bandas indies como Soulwax se transformaban no solo en 2 Many DJ’s, sino que también cambiaban por

completo su sonido —la transformación entre *Much Against Everyone's Advice* (1998), típico pop-rock conservador, y *Any Minute Now* (2004), organizado a partir de crescendos sintéticos y cadenas rítmicas euforizantes, fue radical—, y lo mismo pasó en el caso de Simian, banda inglesa del movimiento acústico de principios de siglo que rápidamente pasó a llamarse Simian Mobile Disco y organizó giras en las que el grupo actuaba en directo y luego pinchaba en la cabina del DJ, en el contexto de un programa doble sin cortapisas. Muchos de aquellos grupos del período dance-rock —The Faint, Death From Above 1979, MSTRKRFT, Radio 4, Colder, los impronunciables !!!, y en algunos momentos incluso los populares Franz Ferdinand, cuando soltaban el bajo como un zurriagazo— se aprovechaban de lo mejor de ambos mundos: eran novedosos y frescos en el entorno indie, e insuflaban «humanidad» en el contexto del club. E incluso la ola se movió en la dirección opuesta: el sello Warp, abanderado de la electrónica «inteligente», incluyó en su elenco de fichajes a bandas de patente mediocridad como Mäximo Park, y aun Two Lone Swordsmen, aquella intersección mágica entre techno anguloso y dub crujiente fundada por Andrew Weatherall tras el final de The Sabres of Paradise, se pasó a las guitarras en el álbum *From the Double Gone Chapel* (2004); también el propio Weatherall llegó a pinchar rockabilly durante un tiempo. Aunque ninguna experiencia dance-rock alcanzó la repercusión y el valor que obtuvieron LCD Soundsystem.

James Murphy quería más. No le bastaba con su buen olfato para fichar y hacer de DFA un sello fundamental en la encrucijada entre música de baile e indie-rock —el catálogo cobró vuelo con las incorporaciones de The Juan Maclean, Black Dice y los primeros discos de Hot Chip y Hercules and Love Affair—, y en cuanto a su actividad musical, no le bastaba con pinchar ocasionalmente o con las producciones y los remixes que diseñaba junto a Tim Goldsworthy. En su interior bullían las canciones, y en fecha tan temprana como 2002 ya tenía plenamente en marcha su proyecto personal, LCD Soundsystem, que iluminó el cielo del dance-rock como una tormenta eléctrica. En el primer single ya estaban perfectamente mostradas las cartas que, desde entonces y hasta

hoy, explican el libro de estilo de LCD Soundsystem: un continuum de la historia del disco —«Beat Connection» eran seis minutos de percusión y grooves ondulados que con gusto habría pinchado Nicky Siano en The Gallery, y que a la vez eran lo bastante electrónicos para remitir al sonido Hi-NRG primitivo de Patrick Cowley—, y asimismo un híbrido de escenas underground tan escondidas entre los pliegues de la historia que deberían comercializarse con notas a pie de página y bibliografía. La letra de «Losing my Edge», la cara A de aquel primer maxi, con licencia para Europa a través de Output —sello hermano, idéntico en intenciones, a DFA, y liderado por Trevor Jackson, otra enciclopedia del pasado—, era un espectacular *name dropping* en el que Murphy dejaba pistas sobre sus influencias: Larry Levan, Can, Suicide, Daft Punk, Modern Lovers, Yazoo, Todd Terry, PiL, Faust, Joy Division, Basic Channel… Su colección de discos era una de las más envidiadas a orillas del río Hudson.

«Losing my Edge» era, además, un himno para la última generación que había crecido en un mundo musical delimitado por compartimentos estancos. Escrito desde el punto de vista de un acaparador de vinilo anticuado que expresa, con tono acre, que cualquier tiempo pasado fue mejor, y que siempre estuvo donde había que estar —que cree, además, haber perdido contacto con las corrientes nuevas, lo que le gusta a la nueva camada de jóvenes que va a clubes y conciertos—, era la síntesis perfecta de los dos mundos, el que quedaba atrás y el que estaba por venir. En los dos maxis siguientes de LCD Soundsystem y en el álbum de debut, publicado en 2005, continuaba la amplia exposición de raíces y afán de futuro, con arañazos de punk rampante («Tired») y largas odiseas disco con percusión metronómica y bajos bamboleantes como las de «Yeah», aunque ninguna otra pieza de su repertorio funciona mejor como bisagra que «Daft Punk is Playing at My House», la primera y más exitosa cita al dúo francés como la piedra angular de toda esta generación, profecía que tendría una confirmación inesperada un año después, en el festival californiano de Coachella. Los dos álbumes siguientes —*Sound of Silver* (2007) y *This is Happening* (2010)—, y los sudorosos conciertos que dieron por todo el mundo hasta concluir la primera

etapa de la banda en abril de 2011 en el Madison Square Garden, solo hicieron que añadir más sustancia y contenido a una historia de éxito artístico y relevancia musical más allá del revival. En su regreso en septiembre de 2017, *American Dream* —tras seis años de silencio, y habiendo prometido Murphy previamente que la banda nunca volvería—, la fórmula sigue intacta: sus canciones son una zona autónoma sin un tiempo concreto y con una historia superpuesta en capas múltiples. Con LCD Soundsystem se había inflamado la fiebre disco, también había subido la temperatura del indie, y Murphy ha sabido administrar el remedio oportuno: más cencerro, y también más sintetizadores Moog, más batería orgánica sin cuantizar, más euforia, más bombos que propulsan las canciones en el momento oportuno —parafraseando el nombre de Beats in Space, el programa de radio del que fuera su becario, Tim Sweeney— más allá de la atmósfera.

4. Nuevas mutaciones: del new rave al electrohouse

Las tres patas sobre las que se sostenía la estructura de este nuevo ciclo underground en Nueva York —electroclash, disco y dance-rock— empezaron a experimentar rápidamente sus propias evoluciones, iniciándose así un ciclo de mutaciones lentas pero constantes que llevarían al afianzamiento de nuevos subgéneros: cosmic disco, new rave, electrohouse, algunos efímeros e insustanciales, y otros que funcionaban como la gota malaya que cae sobre una roca y la erosiona y la transforma, sin llamar la atención y de manera constante, hasta que de repente habían subvertido el orden lógico de la escena mundial de baile y dejado pavimentado un camino secundario para que pudiera llegarse al centro de la escena EDM por la vía rápida.

La pujanza del dance-rock tuvo un efecto evidente e inmediato: como en los tiempos de Madchester y el binomio Stone Roses/Happy Mondays, de repente

las bandas de rock volvieron a ser groovies y divertidas, y el público blanco de musculatura tensa y poca empatía con el ritmo contagioso encontró de nuevo la manera de conectar afectivamente con la cultura del baile sin verse del todo alienado, o sin tener que husmear en otras escenas en apariencia herméticas —el minimal techno alemán, el dubstep inglés, el persistente culto al techno de Detroit—, y que además funcionaba de maravilla en su entorno favorito: el festival masivo, la nueva gallina de los huevos de oro para los promotores de la música en directo. Los festivales tal como se codificaron en los *noughties* —tomando como ejemplos Coachella, Primavera Sound o T in the Park— presentaban carteles fuertemente jerarquizados en los que las bandas de rock ocupaban la punta de la pirámide, pero en los que había escenarios secundarios con una programación electrónica más ortodoxa, así que para el público era como un buffet libre con lo mejor de ambos mundos: el orden antiguo de la guitarra, el futuro alternativo de las máquinas, todo ello revuelto en un espacio híbrido —una especie de club de *swingers* musical— en el que se daban diferentes niveles de implicación por parte del público, desde el puramente receptivo («mi motivación es en exclusiva la música») a los activamente participativos y que estaban canalizados por nuevos hábitos de consumo de drogas: alcohol, marihuana, anfetaminas y cocaína, las típicas de la cultura rock, pero también el novedoso éxtasis líquido o en polvo —fácil de disolver en un vaso de cerveza o de compartir discretamente entre amigos—, que estaba protagonizando su entrada en un circuito nuevo, diferente al de los clubes y las fiestas clandestinas.

Así, las bandas de rock empezaron a participar de la cultura rave. Por ejemplo, dos de los temas más exitosos de !!! —antigua formación hardcore de Sacramento organizada alrededor de Nic Offer y John Pugh, más tarde vinculada con la escena de Nueva York, hasta el punto de que Tyler Pope acabaría saliéndose para formar parte de la estructura en directo de LCD Soundsystem—, tenían que ver con la cultura del éxtasis. «Me and Giuliani Down by the School Yard (A True Story)» era una crítica a las políticas represivas de la alcaldía de

Nueva York a principios de la década, que se saldaron con el cierre de numerosos clubes. En 2005 publicaron el maxi «Take Ecstasy With Me» en el sello Warp, con una portada repleta de bocas sonrientes con la lengua extendida y un signo de admiración en cada una; no hace falta explicar lo que simbolizaba el punto. La conexión entre indie y rave comenzó a ser tan evidente que hasta empezó a hablarse de new rave, una etiqueta artificiosa —de «new» tenía poco, y tampoco era exactamente «rave» en el sentido de los años noventa de la expresión— que englobó una moda efímera en la que se rescataron las ropas anchas de colores vistosos, los *glowsticks* y ciertos movimientos espasmódicos para bailar al ritmo de bandas como New Young Pony Club o Klaxons. En un principio, Klaxons parecían más inteligentes que la media: citaban a chamanes de la generación beat como William S. Burroughs, parecían leídos en ciencia ficción y ocultismo mágico, y hasta hicieron una versión de «The Bouncer», un viejo éxito rave inglés de Kicks Like a Mule, y el título de su primer álbum, *Myths of the Near Future* (2007), estaba sacado de un colección de relatos del maestro de la anticipación distópica, J. G. Ballard. Pero tal como llegó el segundo, *Surfing the Void* (2010), se vio claro que el asunto rave era meramente circunstancial: Klaxons no dejaba de ser otra banda de rock desesperada por no sonar antigua, pero sin idea de cómo avanzar en su camino.

Para escapar del callejón sin salida se ensayaron diversas fórmulas. La primera fue confiar en la tradición glam, con la que la escena electroclash, tan ambigua en su sexualidad y tan llamativa en su puesta en escena, tantos puntos de conexión tenía: los ejemplos más claros estaban en el grupo Scissor Sisters, algo así como los Queen del electroclash, que generaron un revuelo considerable gracias a su presencia escénica homoerótica y sus dos primeros discos, entre los que figuraba una versión con extra de purpurina y voces en falsete de «Comfortably Numb» —tema emblemático de Pink Floyd y del rock sinfónico más ampuloso—, y también, con menos acierto, en el caso de Goldfrapp, dúo de éxito innegable pero con un sistema creativo desordenado, en el que pasaban sin solución de continuidad del folk psicodélico con volutas IDM al electroclash, y

de ahí a una especie de obsesión por Bowie y los tresillos de batería de Gary Glitter, y otra vez de vuelta al folk. Ese es, resumido, el ciclo que los había llevado de *Felt Mountain* a *Seventh Tree*, pasando por *Black Cherry* y *Supernature*. La otra fórmula fue, directamente, reforzar la síntesis entre indie-rock y la evolución cada vez más sintética y parpadeante del electroclash, que se alcanzó cuando un joven dúo francés llamado Justice —el nuevo as que se había sacado de la manga Pedro Winter, antiguo manager de Daft Punk, para echar a rodar su sello Ed Banger— produjo una remezcla de la canción «Never Be Alone» de Simian, con una línea de bajo que daba saltos como una pulga, un riff con pátina de neón y toda la energía que se espera de un trallazo punk en el que la vibración eléctrica ya no está robada del libro de estilo de The Clash, sino de los Daft Punk de *Discovery*.

La remezcla terminó por conocerse como «We Are Your Friends», y fue tal su impacto que, en la edición en vinilo de Ed Banger de 2003, se acreditó una autoría compartida: Justice vs. Simian. Aquel fue uno de los momentos decisivos en los que el rastro de migas de pan de los ochenta comenzó a desviarse por un nuevo camino: ni dance-rock, ni electroclash, ni siquiera electro puro —como el que, en Detroit, siguieron haciendo durante un tiempo artistas como ADULT. o Dopplereffekt, y que se mantenía vivo en la Europa continental gracias a sellos como Clone—, sino una mutación genética en la que la fórmula más popular, más socialmente aceptada, volvía a darle más importancia a la estructura pensada para el club —otro banderín de enganche fue el del techno alemán—, pero sin renunciar a mantener el parentesco con el formato de canción. Este nuevo electroclash más estilizado, panorámico y bombástico empezó a conocerse como electrohouse —«house» porque era bailable y macizo; «electro» porque tenía algo de pop y sonaba «sintético»—, y pronto encontró a sus propios héroes: Rex The Dog, un antiguo productor rave inglés que jugó la carta del anonimato —su imagen era una caricatura acompañada de un perro blanco, una especie de Snoopy fiestero—, o el antiguo dúo de deep house alemán Tiefschwarz, más tarde adictos a las producciones destellantes y comprimidas,

auténticas bofetadas sintéticas en el tímpano. También el británico Matt Edwards (Radio Slave, Rekids) y, sobre todo, el DJ canadiense Tiga.

Tiga Sontag es una especie de Zelig del siglo XXI: siempre ha estado donde había que estar, nunca ha desaparecido de la primera línea y, desde un privilegiado papel más como secundario de lujo que como protagonista estelar, ha estado moviendo siempre los hilos de esa intersección entre el techno y el pop, entre el house y el indie, entre el rave y el éxito que entraría con facilidad en la lista del Top 40. Antiguo promotor de fiestas en Montreal a finales de los noventa y fundador del sello Turbo, a principios de siglo, Tiga fue el hombre de DJ Hell en Canadá, momento en el que dejó de ser un artista local, exclusivamente, para comenzar a trazar su carrera como trotamundos y apóstol de la mitomanía ochentera y, en cierta manera, de la incorrección cultural que, durante aquel tiempo, empezó a perfilar el fenómeno hípster. El electroclash original se organizaba a partir del eje Williamsburg-Munich, pero Montreal se convirtió rápidamente en el nuevo vértice de un triángulo en el que estaba situada estratégicamente la revista *Vice*, fundada en 1994, asentada en internet desde fecha tan temprana como 1996 —el año en que las oficinas centrales se desplazaron a Nueva York— y que en 2002 ya había iniciado su expansión mundial con la apertura de una oficina en Gran Bretaña. *Vice* nació como un medio de comunicación alternativo para jóvenes —los *millennials* ya estaban alcanzando la adolescencia con el cambio de siglo—, y se hizo popular gracias a su proselitismo de las drogas, el escándalo, la desobediencia a la norma establecida y una vuelta de tuerca a la máxima del *épater le bourgeois* con toda clase de *boutades* adornadas con léxico soez: una biblia para llamar la atención en el marco de la cultura hípster. Para *Vice*, la música de verdad era todo aquello que molestara: tanto daba si era el punk más esquemático y sucio, o el electroclash más frívolo. La música sintética de los ochenta no se había desprendido del todo de su estigmatización como horterada suprema, y ahí había una posibilidad de provocar, promoviendo a artistas como el dúo Chromeo, que

buceaban en estilos nunca tenidos muy en serio como el funk sintético de Cameo o The Time, o A.R.E. Weapons, con su extraña mezcla entre hip hop, metal y el punk con sintetizadores de Suicide. Ambos nombres pasaron a engrosar la división discográfica de la revista, Vice Records.

El gran éxito de *Vice* consistió en legitimar un estilo de vida que compartía los valores del electroclash, el dance-rock y el electrohouse: adorar la moda, celebrar la juventud, desprestigiar la intelectualidad, regresar superficialmente a la provocación del punk. Tiga nunca fichó por *Vice*, pues ya tenía su sello Turbo para desarrollar su carrera, que había comenzado mezclando dos volúmenes de la serie *Montreal Mix Sessions* —el quinto, en el año 2000, se dividía en dos CDs, uno de techno duro de la época, y otro de «electro funk», que concluía con un remix de «Crockett's Theme», el tema de amor de la serie *Miami Vice*, firmado por FPU (el sueco Peter Benisch)—, y además se había convertido en el nuevo fichaje estrella de International Deejay Gigolo con «Sunglasses at Night». Tiga era la conexión perfecta entre el hípster de principios de siglo y el afectado new romantic de los primeros ochenta: se definía como bisexual —en un sentido Bowie de la expresión, más como factor chic que como verdadera orientación sexual—, era atildado y siempre aparecía con una capa de maquillaje bien aplicada, la gorra bien calada y el tupé muy visible; su estética era sofisticada y kitsch: Tiga no solo era un DJ de registro amplio y habilidades técnicas notables, sino también un candidato a ser estrella pop gracias al magnetismo de su imagen.

Tiga fue, además, uno de los primeros casos bien documentados —el otro sería el de Sasha y su dependencia de Charlie May— de DJ estrella que trabajaba en colaboración con un equipo de productores que edificaban los temas siguiendo sus indicaciones en el estudio de grabación, al estilo de un productor ejecutivo o un director de orquesta. Varios de los singles de éxito de Tiga tras su fichaje por el sello Different, que le garantizó una gran implantación en el mercado del techno-house europeo, tenían como coautores o coproductores a ingenieros o compositores como Jesper Dahlbäck —«You Gonna Want Me», «3 Weeks» o «Pleasure from the Bass», *track* demasiado parecido a «Give it to Me»

de Bam Bam, o el «Land of Confusion» de Armando, y, por tanto, en el límite entre el plagio y el homenaje a los grandes clásicos del acid house—, los hermanos Dewaele —«Good as Gold», «(Far from) Home»— o Chilly Gonzales —«Shoes»—. Seguramente, fue en este momento cuando podría localizarse el advenimiento del «middleground», ese espacio de la cultura de club que no pertenece al circuito mayoritario, pero tampoco al underground, y que vendría a ocupar toda la escena mundial desde finales de la década de 2000, ni tan limitada a un nicho purista como el dubstep inglés o el minimal techno alemán, pero ni mucho menos tan ávida de dólares como la EDM en su versión más circense. Un lugar en el que la música de baile se transforma en un género ya no solo aceptable, sino que es consumido con total naturalidad, por aquellas extensas capas de público que en otro momento se habrían sumado a la cultura rock.

5. El rayo que no cesa: los ochenta como historia interminable

Hacia el año 2000, el surgimiento de un revival de los rasgos más afectados y parodiables, y por supuesto reivindicables, de la década de los ochenta parecía algo lógico. Fiel a su ciclo natural de los veinte años, la rueda del pop había llegado con puntualidad exquisita a ese instante en el que tocaba exprimir el pasado para extraer un jugoso beneficio económico, y prácticamente todos los veteranos de la música de club quisieron ser los primeros en recordar que sus raíces estaban en aquella década, y que eran tan profundas como reivindicables. Luke Slater, uno de los productores ingleses con un sonido más áspero durante los años de expansión del techno duro, de repente empezó a hacer un electro-pop kraftwerktiano con un vocalista de circunstancias. Dave Clarke, otra bestia parda del house sucio y el bombo cuadriculado, aprovechó la coyuntura para recuperar sus raíces en el rock gótico en *Devil's Advocate* (2003), aunque en su descargo no habría que hablar de oportunismo, ya que varios años antes Clarke ya venía

pinchando sesiones de electro clásico con la fuerza corrosiva de la sangre del bicho de la película *Alien*. Nadie, en definitiva, podría haber dicho que no se veía venir: en su espectacular disco de sesión de 1999, *Decks, EFX & 909*, Richie Hawtin ya se había permitido reivindicar la memoria de Nitzer Ebb, el mítico dúo inglés de EBM, primer síntoma de la recuperación también de la «electronic body music» que promovieron artistas como Motor, Dead Combo, Black Strobe o Terence Fixmer, otro protegido de DJ Hell, que incluso llegó a reclutar a Douglas McCarthy, el vocalista de Nitzer Ebb, en un proyecto pensado para demoler festivales.

Pero a medida que pasaban los años, la fiebre ochentera no remitía. Durante el período arqueológico de los primeros años se rescataron, en forma de antologías y reediciones, tanto la onda del pop oscuro europeo —la mejor fue *Nine O'Clock Drop* (2000), seleccionada por Andrew Weatherall, con temas de Gina X Performance, The Normal o Chris & Cosey— como las joyas más desconocidas del mutant disco, de las que se encargó sobre todo el sello Strut. Y justo después de esa fase inicial, cuando parecía que la moda iba a agotarse en aquel momento, resultaba que la corriente ochentera seguía manteniéndose fresca gracias a clubes como el londinense Nag Nag Nag, donde se mezclaba lo viejo con lo nuevo —que en algunos casos, de tan mimético, sería mejor llamarlo «lo menos viejo»—, y también por la inercia de éxito que habían generado discos de la primera división del pop de consumo como *Confessions on a Dancefloor* (2005) de Madonna, producido principalmente por Stuart Price (ex Les Rhythmes Digitales), o *X* (2007) de Kylie Minogue, en el que ya asomaban dos de los productores que estaban reformando la sintaxis de los hits del futuro, Calvin Harris y Greg Kurstin. Aquella fue una fórmula exitosa, de un color blanco nuclear y adepta a la tradición del synth-pop en un contexto en el que el pop más imaginativo volvía a ser negro, hipertecnológico y extraterrestre gracias al empuje del R&B, y entre 2008 y 2012 se pusieron de moda las «chicks with synths», o sea, las chicas con sintetizadores —aunque fueran de cartón-piedra— como Lady Gaga, Little Boots o La Roux. Los ochenta eran como el rayo que no

cesa.

Los ochenta, también, se habían convertido en una idea, más que en una influencia o un recuerdo nostálgico. Habían pasado de ser un recuerdo a convertirse en un cliché. Tras el cierre natural de la década, en 2010, en vez de reabrirse el ciclo con el revival sistemático de los noventa, lo que se mantuvo fue una adhesión a lo ochentero en su aspecto más «espiritual», y que se fue plasmando en toda clase de manifestaciones. Surgió la ola escandinava de música disco cósmica a partir del expansivo «I Feel Space» de Lindstrøm, que aunque revisaba sobre todo las producciones setenteras de Cerrone, Moroder y Tangerine Dream, también surgía del interés por el Hi-NRG y el disco mutante. Se reactivó el interés arqueológico por el synth-pop gélido de principios de los ochenta, que el sello Minimal Wave, dirigido por Veronica Vasicka, había venido desenterrando sistemáticamente desde 2005, destapando joyas, la mayoría ignoradas en su época y publicadas por lo general en casete, de Oppenheimer Analysis, In Aeternam Vale, Crash Course in Science o Esplendor Geométrico. Surgió la moda del edit liderada por productores como Mark E, Optimo, Greg Wilson, The Glimmers o D/I/R/T/Y Soundsystem, que limpiaba de arreglos indeseables o extendía las partes rítmicas o armónicas más afortunadas de temas glam, new wave o disco, adaptándolos a las necesidades de los DJs con querencia por la elegancia de lo retro. Y, sobre todo, se activó un mecanismo de rechazo a los ochenta desde la fascinación, una mezcla de homenaje y venganza que desembocaría en una de las escenas más escurridizas de la última década, el vaporwave. Al final, ha terminado por darse una extraña paradoja: el revival de los ochenta ha durado ya, por lo menos, el doble que la década original a la que quiso rendir homenaje. Algo que solo se puede explicar a partir de la pervivencia de lo posmoderno o de la escasez de ideas que liman el progreso de nuestra cultura desde que internet ha multiplicado la oferta y borrado la percepción del tiempo, dos de los signos (y quizá problemas) de estos tiempos que corren.

3

NO TE OLVIDES DE VOLVER A CASA: LA EXPANSIÓN DIGITAL DEL TECHNO, DE LA REVOLUCIÓN MICROSCÓPICA DEL MINIMAL A LA CONQUISTA DE IBIZA

> En los últimos años, la música de baile se ha desarrollado gracias, sobre todo, a las técnicas de producción microscópica. Cuando desciendes a ese nivel, las posibilidades se multiplican: puedes sonar más suave o más duro, si quieres; ser más funky o más rígido. Es techno que sigue siendo techno, pero no es agresivo. Está en el centro de muchas áreas de desarrollo interesantes.
>
> RICHIE HAWTIN

Al llegar al cambio de siglo, el techno era todavía un género joven que apenas había entrado en su fase de adolescencia —habían transcurrido nada más que quince años desde su nacimiento en Detroit—, pero a pesar de esa juventud era una etiqueta que irradiaba un aura poderosa y solemne, y sonaba cargada de autoridad. Al decir «techno» era como si estuviéramos invocando al futuro con alguna fórmula mágica. En un contexto puramente electrónico —gracias a su aceptación general entre el público, pero también por la estrecha simbiosis entre tecnología e imaginación que va implícita en su nombre—, el techno era el eje mejor engrasado, alrededor del cual giraba toda la idea de música con vistas al mañana, al menos en Europa continental, y poco a poco también en Estados Unidos, donde el despertar a su propia historia estaba produciéndose más lentamente. En todo caso, en el tránsito hacia el año 2000, el ala dominante del techno estaba blindándose alrededor de un sonido retumbante, musculoso, de líneas esquemáticas, pura vibración de acero, y eso implicaba cierto alejamiento

de los orígenes detroitianos. El techno según Derrick May y la mayoría de sus discípulos era un sonido galante y articulado a partir de síncopas funk, como si diéramos un paseo en carruaje espacial por las esferas del cosmos, pero en las manos agrietadas de productores como Ben Sims u Oliver Ho el género había empezado a perfilarse como una erupción visceral de fuerza.

Cuando inició su fase más dura, a este nuevo subgénero se le dio el nombre, eficaz y fácil de memorizar, de «hard techno»: contra el romanticismo suntuoso del sonido clásico de Detroit —del que paradójicamente había surgido alrededor de 1991, impulsado por la familia Underground Resistance, el trabajo de Jeff Mills en solitario en los sellos Axis y Purpose Maker, y la obra temprana de Robert Hood, para la que se había acuñado también el término «minimal», porque era un techno sobrio, esquemático y contundente—, el hard techno no renunciaba a nociones como la idea de futuro y el escapismo de la realidad, que son inherentes a su lenguaje, pero lo hacía reduciendo el vocabulario rítmico y armónico a su mínima expresión. Mills, por ejemplo, había construido su carrera a partir de la delineación esquemática de esbozos de pulso y textura —un bombo recio, una caja de acompañamiento para fortalecer una base de hormigón armado, quizá algunos efectos resonantes como en «Alarms», o una melodía de seis notas en «The Bells»—, y todo lo que sucedió a su alrededor entre 1994 y 1998, así como también a posteriori, funcionaba a partir de esa economía de medios. El hard techno era, y sigue siendo, un lenguaje primario, sencillo, que establece una comunicación inmediata con el público clubber, y es por esa simple razón por lo que resulta tan vigorizante: llegaba a su destino por el camino más corto, una elección lógica para muchas comunidades de ravers poco preocupadas por las filigranas y el virtuosismo, y que concentraban su interés en la liberación eficaz de tensiones. El hard techno era un género ideal para aislarse y vaciarse.

Cuando artistas como Surgeon o James Ruskin pisaban la cabina de un club en Gran Bretaña en calidad de adalides del estilo —gracias al hecho de que su amor de juventud se había dado con la música industrial, y no tanto con el funk, o con

el rock sinfónico—, su discurso era implacable y lineal: bombos como apisonadoras, mezclados sin piedad, un mantra metálico y resonante sin intervalos de descanso, un rodillo de furia salpicado por esputos de acid ocasionales, grooves de congas que le daban un toque tribal —como en el estilo clásico de Ben Sims, más tarde perfeccionado por el noruego DJ Cave— y ecos amortiguados. En los clubes de hard techno, en los que se pinchaba «trucha» o «zapatilla», cada noche parecía que se estuviera ensayando un ataque sonoro con napalm, una guerra de Vietnam electrónica. Si aquello no era un infierno, si no se salía de allí con las piernas con moratones y suplicando un masaje, la noche no había valido la pena.

A pesar de lo que pueda parecer, la calidad de detalle —y no tanto su abundancia— era un factor importantísimo en el hard techno. En el discurso de artistas esenciales de la escena en este período de dominio imperial, como Oscar Mulero, Oliver Ho o incluso el Richie Hawtin que preparaba la publicación de *Closer* —su disco como Plastikman de 2003— y la sesión *DE9: Closer to the Edit* de 2001 —la evolución digital del concepto detrás de *Decks, EFX & 909* (1999), uno de los pocos discos mezclados de techno duro que merecerían colgar de las paredes del Louvre—, uno de los factores de disfrute físico e intelectual recaía, precisamente, en los mínimos cambios que se iban percibiendo en largos períodos: mientras el sonido se ovilla en bombos sobre bombos y se produce una impresión de flujo hipnótico con la textura y la densidad del mercurio, una variación mínima pero claramente perfilada en una sesión se convertía en un momento de alta tensión, de afinar los sentidos. El hard techno, a pesar de cumplir con la función primaria de activar todas las glándulas sudoríparas, era también música mental para el club: esos pequeños detalles, que en cualquier otro contexto no habrían tenido la menor importancia, en manos de los DJs eran como punciones precisas de un experto en acupuntura. En una sesión monótona a 140 bpm, un par de transiciones sutiles o un arreglo armónico inesperado podían marcar la diferencia y llenar de significado lo que en apariencia solo era un caudal monótono de ritmo y ruido.

A la vez, durante los primeros años de la década de 2000, el hard techno fue en buena parte prisionero de su propia fórmula y de su capacidad de impactar por la vía directa: como si fuera un haiku con revestimiento metálico, a lo más que podía aspirar el género, inicialmente al menos, era a una forma cerrada que condensara una idea. En el hard techno no había manera de imaginar una evolución sinfónica —o sea, armónicamente cambiante y sofisticada—, ni el cruce con otros estilos salvo los derivados de la escuela noise e industrial, de modo que entre sus escasas opciones para avanzar tenía dos vías posibles, fundamentalmente: o incrementar la velocidad o renovar la textura.

Aquellos dos caminos tuvieron un recorrido limitado. El primero pasaba por intensificar los rasgos del hard techno hasta deformarlos: el subgénero conocido como schranz, que surgió de diferentes comunidades techno en Europa del Este y Alemania a principios de la década de 2000 —la escena era fuerte en Hungría, la República Checa, Eslovaquia y Polonia, bajo el impulso de DJs como Frank Kvitta, O.B.I. y una leyenda del house de Chicago trasladada a Berlín, DJ Rush —, se basaba casi exclusivamente en incrementar el tempo en unos 15 o 20 bpm y tensar la distorsión hasta sumergir al público en una tormenta apocalíptica: era como una inflamación de ruido y hierro. El segundo camino, el reformista —en contraposición a ese schranz extremista—, pasaba por conseguir que el hard techno de siempre sonara *diferente*: una disposición aparentemente cosmética que debía cambiar el equipo analógico por softwares que permitieran obtener timbres distintos —entre 2003 y 2005, Surgeon y Regis publicaron varios maxis con el nombre de British Murder Boys, con un sonido abrasivo pero a la vez texturalmente gomoso, como si Whitehouse y otras bandas de la primera oleada industrial de los ochenta hubieran descubierto Ableton Live—, o enriquecer una sesión por medio de diferentes recursos, como filtros o efectos de reverb ejecutados en directo, al estilo del DJ esloveno Umek. El mismo desgaste físico de siempre, en suma, pero con adornos espectaculares.

Sin embargo, el techno poco podía cambiar a partir de ahí. Al final de cada uno de estos caminos se levantaba una pared con la indicación de que nos

encontrábamos en un callejón sin salida. Era preciso, por tanto, un desarrollo distinto a partir de reglas nuevas, un giro que solo se daría a partir de la renovación digital del lenguaje —nueva sintaxis, incluso un alfabeto renovado de texturas— y que tuvo en Berlín y su escena «minimal» el primer gran escenario del techno en la era de la globalización. Tras la etapa adolescente, el techno se independizó de sus orígenes y quiso comenzar una nueva vida, lejos de su hogar.

1. Mete el micro ahí: el techno en la transición al paradigma digital

> El minimal techno tiene su origen en el sonido de Detroit, pero el resultado es muy diferente. La causa está clara para mí: es el fruto del desarrollo de una tecnología nueva.
>
> Ellen Allien

La historia de la música es también la historia de su tecnología: cada invento, cada avance en la manera de obtener el sonido —más allá de las ideas abstractas y las notas descontextualizadas que revoloteen en la cabeza del compositor— incide directamente en la forma, la textura y la estructura de las obras. En el siglo XVIII, el ejemplo más claro lo tendríamos en la transición del clavicordio al pianoforte: el piano era una evolución del instrumento precedente —el sonido se producía percutiendo contra una cuerda—, pero a la vez era un objeto radicalmente nuevo con el que surgían posibilidades inesperadas y ampliaba con generosidad los caminos creativos. Otro ejemplo evidente estaría en el paso de la guitarra acústica a la electrificada en los años treinta del siglo pasado: lo que en origen fue una solución técnica que ayudaba a que a los músicos de blues se les pudiera escuchar en salas cada vez más grandes, fue en realidad un ingenio que tuvo el efecto colateral de desencadenar una revolución sin precedentes en la

música popular.

En la música electrónica, el fenómeno que activó la imparable reacción en cadena del progreso fue la síntesis, la creación de sonidos hasta entonces inconcebibles gracias a un proceso más propio de la reacción química que de la interacción física. La invención de los sintetizadores —teclados, módulos, cajas de ritmo— y la reducción de su tamaño, más el añadido decisivo de su interconexión y sincronización digital con el sistema MIDI, hicieron posible la materialización del sueño expresado por Joe Meek en una de sus canciones de los años sesenta, «I Hear a New World»: que abriéramos los oídos a un nuevo universo de posibilidades. Lo que vino después —el paso del paradigma analógico en el que mandaban las máquinas a un paradigma digital mediado por los ordenadores y el software— no ha resultado tan trascendente, pues no ha supuesto un cambio significativo en el sistema básico de trabajo, que aún consiste en la paciente construcción de estructuras rítmicas y la investigación de timbres inéditos. Pero al universalizarse las herramientas digitales, el escenario global sufrió una alteración importante, aunque al principio solo fuera cosmética. Para empezar, el ordenador portátil —aquellos primeros MacBooks de Apple, tan manejables, potentes y con software especialmente concebido para funcionar en su interfaz, adaptado al sistema operativo iOS— pasó a ser el estudio de grabación, gracias al abaratamiento de los costes y la multiplicación de las oportunidades: el antiguo *bedroom studio*, esa habitación de estudiante en la que se amontonaban las máquinas y que se identificaba con el trabajo de Mike Paradinas, Luke Vibert o Aphex Twin, se convirtió en una idea casi obsoleta, superada por el universo infinito de posibilidades condensado en una pantalla de doce pulgadas, cuyo guante recogieron escenas como la indietrónica, esa versión alborotada de la IDM conocida como glitchcore, o la nueva escuela techno alemana.

La transición digital abrió dos áreas importantes de desarrollo: la de la producción —nuevas herramientas de creación para músicos, con las que la paleta de sonido alcanzaba un nivel de variedad insólito— y la de las sesiones de

DJ. Básicamente, el oficio de DJ estaba empezando a cambiar para siempre. Hasta aproximadamente el año 2000, un DJ tenía que preocuparse de dos cuestiones: de la creativa —es decir, acudir a los clubes o las raves y servirse de su habilidad técnica para articular un discurso musical mezclando discos con orden e intención artística, emprendiendo algo así como un viaje sonoro—, y de otra parte más logística, a veces incluso de esfuerzo físico similar al del animal de carga y tiro. Viajar cada fin de semana con dos maletas atiborradas de vinilos no solo era un engorro a la hora de subirse a un avión —costes añadidos por sobrepeso en cabina, más el trabajo previo de selección—, sino también un desgaste muscular que multiplicaba las opciones de tener una lesión de espalda; las luxaciones y los pinzamientos suelen ser el segundo problema más extendido entre los DJs, solo superado por los trastornos de oído. El vinilo es un formato ideal para pinchar: permite el contacto directo con el disco, exige un dominio técnico que debería incidir positivamente en la dimensión artística de una sesión, y con un equipo bien cuidado y una amplificación adecuada, el sonido que se obtiene es el mejor para un club. Pero, a la vez, el vinilo se desgasta y se ensucia, cruje si recibe mucho castigo, las bolsas pesan lo que termina por parecer una tonelada, y llega un momento en que el DJ tiene que plantearse si realmente quiere sacrificar su columna vertebral y provocarse una hernia de disco en aras del arte. Una primera solución a este conflicto llegó con los primeros modelos de reproductor de CD, comercializados por la firma Pioneer, que simulaban todas las prestaciones de un plato profesional gracias a unas ruedas que permitían la conexión táctil con el disco —si bien no directa— para así deslizar el soporte y poder avanzar o retroceder hasta el punto de reproducción deseado: cualquier técnica —*scratch*, *spinback*, *rewind*, mezcla al vuelo— era posible con aquellos aparatos. Hacia 1999, artistas como Josh Wink habían empezado a preparar el salto del vinilo al disco compacto: los primeros prototipos eran inestables y los DJs preferían no fiarse de una tecnología que no ofrecía unas garantías mínimas, pero con la llegada de modelos avanzados como el CDJ-1000 de Pioneer la diferencia real entre pinchar con vinilo o un soporte

digital se redujo a cero. La técnica era la misma —idéntica sensación táctil, el mismo mecanismo para cuadrar tempos, el mismo ajuste de *pitch*—, a la vez que se añadían efectos que podían enriquecer la sesión y la variación en la calidad del audio se volvía prácticamente indistinguible. Todo eran ventajas: por supuesto, el peso que había que acarrearse de un lado para otro se reducía de forma considerable.

Aun así, la tecnología estaba preparada para dar un salto aún más arriesgado, que pasaba por la completa digitalización del trabajo del DJ, que de esta manera se traspasaba por completo al ámbito virtual. Antes de cruzar el Rubicón digital, Hawtin había intentado trabajar como DJ yendo más allá de las posibilidades que le permitían los discos, y empezó a incluir máquinas en su puesta en escena, lo que está en el origen de su disco de sesión *Decks, EFX & 909*: además de dos o tres platos Technics (los *decks*), añadía una consola de efectos y una caja de ritmos TR-909 de Roland. Pero hacia el año 2001, tanto él como su socio discográfico John Acquaviva habían aceptado ser *beta testers* de un nuevo producto llamado Final Scratch, un prototipo que estaba diseñando la compañía holandesa N21T. Lo que hacía Final Scratch era eliminar los discos físicos del trabajo del DJ: en las sesiones de Hawtin la pieza de equipo principal era el ordenador portátil, cargado con una considerable cantidad de ficheros de audio, y los dos tocadiscos que tenía a su lado eran simples elementos periféricos que le permitían trabajar como si estuviera manejando vinilos de verdad, pero con la diferencia de que la aguja no se desplazaba sobre un surco, sino sobre un dispositivo que controlaba la señal digital visualizada en la pantalla; al desplazar la aguja por encima de la superficie del controlador, lo que se le permitía al DJ era tener una lectura completa de la señal de audio del fichero digital, y moverse por ella como si fuera la de un disco real. Final Scratch era, en definitiva, una estación de trabajo que permitía reproducir ficheros digitales, manejarlos como si estuvieran grabados en un soporte fijo y mezclarlos en tiempo real, a los que podían añadirse todo tipo de efectos. ¿Quién necesitaba cargar con setenta kilos en discos, cuando podías tener miles de maxis enteros en el disco duro del

ordenador?

En los primeros meses de desarrollo tras su presentación oficial, Final Scratch fue una tecnología en entredicho. Resulta paradójico que, ante una tecnología nueva y con visos de revolucionaria, parte de la escena electrónica no se volcara en pleno nada más anunciarse. «Quizá es que la gente todavía se asusta por la tecnología. En el caso de los DJs todavía hay mucho apego al vinilo, y no se ha calculado bien cuál es el alcance revolucionario de estos programas. Igual yo tengo parte de la culpa, por no haber exprimido al máximo sus posibilidades», me comentaba Richie Hawtin cuando Final Scratch era poco más que una novedad en el mercado necesitada de clientes. «Casi todos los DJs que se pasan a Final Scratch lo han hecho no porque crean en sus posibilidades, sino por ahorrarse el peso de los discos.» Las primeras versiones beta del programa, para el sistema operativo Linux, no eran precisamente fiables: Final Scratch permitía trabajar con ediciones modificadas de los audios digitales —mp3 o wav—, romper los temas en loops manejables, incitaba a un ejercicio de mezcla, sampleo y remix en vivo gracias a su amplia paleta de efectos, y todo eso empezaba a transformar la naturaleza de la música. Pero a la vez, muchos ordenadores se colgaban en plena sesión: el programa exigía numerosos recursos del sistema operativo en equipos que no eran aún lo suficientemente potentes para gestionarlos, y pinchar con Final Scratch era algo así como jugar a la ruleta rusa. No hay nada más humillante para un DJ que una interrupción súbita de la sesión por causas ajenas a su voluntad: podría tolerarse un apagón eléctrico en la sala, pero no que el ordenador se quedara congelado, lo que obligaba a reiniciar todo el sistema. Al menos, los vinilos no se «colgaban» nunca. Los CDs tampoco.

Así que, inicialmente, el éxito de este tipo de softwares fue relativo. Más adelante llegarían tres programas de éxito que cambiarían la manera de trabajar de los DJs y permitirían una mayor extensión popular de estas herramientas: el simulador de mesa de mezclas Traktor, desarrollado por Native Instruments, que incluso permitía la mezcla perfectamente sincronizada con solo apretar un botón

—ideal para ser DJ sin tener ni tan solo los mínimos fundamentos técnicos—; Serato Scratch, una versión mejorada de la idea de Final Scratch compatible además con Traktor, y Ableton Live, una herramienta perfecta para producir —pero también para mezclar— a partir de la deconstrucción en loops. Al principio costó que se viera Final Scratch como una revolución en el oficio de DJ. «Para mucha gente es como un grano en el culo, una molestia…», admitía Hawtin. «Pero en cuanto salió la versión para Mac todo fue más fácil. La versión Mac era más estable, más fácil de manejar.» El mercado que tendría que haber conquistado Final Scratch se lo acabó llevando finalmente Serato Live —más tarde Serato DJ—, mucho más estable y versátil, y que colmó la aspiración de artistas como Hawtin de una herramienta digital para DJs que «multiplicara el potencial de una sesión». En cierto modo, también simplificó el proceso —y extendió la plaga del «auto-SYNC», alimentada por artistas mecánicos o caraduras que solo aprietan botones y dejan que el software haga todo el trabajo—, pero fue la primera constatación de que la tecnología, inexorablemente, estaba cambiando la escena en el marco del salto digital, por entonces ya imposible de contener.

El salto digital también fue fundamental para los productores: del mismo modo que ser un «laptop DJ» no implicaba deshacerse de los vinilos —y, aun así, hubo en primera instancia más purgas en las colecciones privadas de los DJs que en la Rusia de Stalin—, disponer de un estudio virtual, o una DAW («digital audio workstation») no suponía venderse el viejo equipo. De hecho, los resultados más satisfactorios siempre se han dado cuando se combinan hardware y software, lo mejor de ambos mundos, pues hay sonidos y secuencias que ni el programa informático más sofisticado puede replicar con fidelidad. La nueva disposición estándar de un estudio profesional, pues, pasó a ser una mezcla entre viejos aparatos —los más icónicos, o los más nuevos, siempre tras una exigente depuración que inundó las tiendas de segunda mano y los tablones de anuncios de internet de cajas de ritmos de colección y viejos sintetizadores, todos tirados de precio, ya preparando el terreno para el futuro revival analógico—,

coordinados con el software más puntero, principalmente herramientas de producción y edición como Ableton Live, y la amplia colección de parches (*plug-ins*) para simular toda clase de sonidos, obtener texturas inéditas y trabajar el sonido en su dimensión atómica.

A finales de los noventa, entre las corrientes experimentales que ya estaban dando el salto al paradigma digital, uno de los recursos estéticos más recurrentes fue el «click» o «glitch»: la partición celular de los sonidos, el detalle en su más pura dimensión estética. Este recurso llegó por varias vías hasta el techno y el house, y la música de baile de estructura más ordenada empezó a entrar en una fase de obsesión por el ornamento, a envolver su musculatura con una piel de leves contaminaciones, crujidos y errores de lectura que manifestaban su atractivo de manera fugaz, gracias a una ecualización nítida y la reproducción a un volumen elevado en equipos de sonido de gama alta. Aquel universo microscópico —como cuando, gracias a una lente de aumento, podemos ver el tejido celular de una estructura viva— fue lo que inspiró, en primera instancia, al periodista Philip Sherburne, en un artículo de portada legendario en la revista *The Wire*, a identificar aquel movimiento emergente, organizado alrededor de sellos como Perlon, Force Tracks, Playhouse o Klang Elektronik, como «microhouse». Microhouse era una etiqueta de lo más elegante: remitía a la vertiente más profunda del house, que redescubría su poder emocional gracias, no al aliento épico del soul, sino a la riqueza de bellos accidentes estéticos que acontecían en su superficie.

Con el tiempo, la etiqueta «minimal», con la que acabaría identificándose aquella escena del techno/house en el traspaso digital, sobre todo tras su explosión popular y creativa en Berlín, terminaría resultando conflictiva e imprecisa. El minimalismo, como corriente artística, parte de la máxima economía de recursos: «Menos es más», según la formulación del arquitecto Mies van der Rohe, y que en música —gracias a la acuñación de Michael Nyman en su libro canónico, *Música experimental: De John Cage en adelante* (1974)—, se identifica con una constante repetición, la utilización del mínimo de

notas posibles y la sensación de estar en un mundo autosuficiente y cerrado en sí mismo. El techno de Robert Hood —que acuñó el prefijo minimal aplicado a Detroit a partir de su álbum *Minimal Nation* (1994)— y el de Jeff Mills respondían perfectamente a ese tipo de construcción: ciclos repetitivos, escasez de oxígeno, un dibujo hecho con líneas rectas o curvas conectadas entre sí. El microhouse, en cambio, podía adoptar formas elásticas, extensiones anhelantes de infinito, cambios sutiles y permanentes, al menos según originalmente lo trabajaron productores como Ricardo Villalobos: había una tendencia hacia el sonido estirado, laxo —la serie de recopilatorios de Perlon, el sello de Frankfurt fundado por Markus Nikolai y Thomas Franzmann (alias Zip) del que Villalobos ha sido un pilar básico, se titulaba de hecho *Superlongevity*, un nombre que sugiere un gran estiramiento, una textura gomosa—, y en esa paleta flexible se iban disponiendo los elementos, como *toppings* encima de un pastel. El concepto minimal da la idea de un objeto compacto y de un solo color; microhouse, en cambio, sugiere una aventura en pliegos dimensionales del cosmos profundo, pequeños accidentes cuánticos a lo largo de un suceso musical de duración indeterminada.

Lo que unía a sellos alemanes en el fondo tan diferentes como Force Tracks, Kompakt, Perlon o Playhouse era el deseo de encontrar un espacio cómodo en el underground, a salvo de las tentaciones comerciales del trance centroeuropeo y de la contundencia cabezona del techno duro, que en el contexto germánico estaba simbolizado por el meme del «Techno Viking» —un breve vídeo que circuló por internet en el que un raver con aspecto del dios nórdico Thor se desencajaba al ritmo de un hard techno marcial—, y que tenía como plaza fuerte el bullicioso Love Parade, el desfile anual de carrozas, surgido en Berlín y más tarde trasladado a Duisburgo, que marcó el epicentro comercial del verano alemán hasta 2010, el año de la estampida desastrosa en la que murieron veintiuna personas y que significó la cancelación definitiva y para siempre del desfile.

Olor de Colonia

En Kompakt —sello de Colonia vinculado a la tienda de discos del mismo nombre—, la música es una religión, pero, por el contrario, el techno no es un dogma. De ahí que una idea tan férrea como minimal no se adecúe exactamente a su lenguaje principal. «Crecimos en la década de los ochenta y ese es nuestro pasado, y no queremos huir de él», me explicaba Michael Mayer, fundador del sello junto con sus socios Jürgen Paape y Wolfgang Voigt (alias Mike Ink, Studio 1 y Gas). «Nos gustaban bandas como Depeche Mode, Scritti Politti o Prefab Sprout. Nuestra aproximación al techno es desde el pop, aunque deslizando las influencias muy sutilmente. No hay nada irónico en nuestra actitud. Si no nos gusta el electroclash es precisamente por eso, porque esa escena no se toma nada en serio.»

Entre las influencias originales de la estética de Kompakt —que más adelante se identificaría con algo más genérico llamado «sonido Colonia»— también estaban la polca, la literatura alemana sobre montañas, el dub jamaicano y el glam-rock de los setenta: elementos de folclore y rock que difícilmente pudieran haber dado pie a un sonido estático y pretencioso en su rigidez, los maxis de Studio 1 en el sello Profan, en cambio, sí se alineaban con la economía de medios y el ritmo rígido. De todos modos, el techno que firmaban artistas de la casa como Superpitcher, Jürgen Paape o Reinhardt Voigt era, en general, un producto híbrido que le debía tanto a la tradición de Detroit como a la pasión por el rock y las primeras raves de los noventa. En un principio, Kompakt se identificaba con un sonido saltarín apuntalado por esbozos melódicos, un patrón rítmico que adoptarían otros sellos de Colonia como Treibstoff o Ware a partir de los primeros maxis de Mike Ink, pero en el caso de Kompakt la identidad sonora del sello siempre estaba en movimiento. Incluso hoy, Kompakt se encuentra muy alejado de sus orígenes, sin haber renunciado a sus raíces. «No me gusta hablar de “sonido Colonia” porque se aplica a cualquier cosa mientras suene rítmico y melódico», razona Michael Mayer. «Por eso necesitamos hacer cosas nuevas

todo el tiempo, e impulsar enfoques que nadie más haya explorado, como el pop ambient, el schaffel o el new trance.»

Esta terna de estilos apuntados por Mayer son una especie de demostración de que el techno alemán a principios de siglo era de todo menos conservador y reduccionista. «Pop ambient» se refiere a la línea de lanzamientos atmosféricos en Kompakt —el fabuloso *Oasis* de Dettinger, los álbumes de Ulf Lohmann o todos los recopilatorios de la serie del mismo nombre—, piezas con una línea melódica extática, que extendía la dirección de trabajo que había comenzado el jefe Voigt en sus discos como Gas para Mille Plateaux, y un fundamento rítmico inexistente (lo que en argot se conoce como «beatless»). Con «new trance», en cambio, Mayer se refiere a un conjunto de cortes publicados en Kompakt, como los del japonés Kaito o el dúo Closer Musik, que alcanzaban el equilibrio entre el sonido trotón del techno rígido alemán y el estado de euforia del trance, sustituyendo el empuje comercial por un recogimiento emotivo. Finalmente, «schaffel» fue el juguete favorito de la escena de Colonia durante tres años frenéticos, entre 2000 y 2003 aproximadamente —fechas de publicación de los dos recopilatorios *Schaffelfieber*—, y que partían de la fascinación de productores como Mayer o Superpitcher por el glam de los setenta: el schaffel era un techno organizado a partir de tresillos —una estructura rítmica de tres golpes consecutivos, a tempo 3x4 en vez de 4x4, como si fuera un vals—, inspirado en los trotes de batería de piezas como «Rock’n’roll Part 2» de Gary Glitter, o el material antiguo de T. Rex, Roxy Music y el primer Brian Eno —Superpitcher tiene una versión schaffel de «Baby’s on Fire», que Eno incluyó en su obra mayor *Here Come the Warm Jets* (1973)—. «El schaffel tiene ese *rubato* en el bombo que para nosotros se vuelve una alternativa a la monotonía del techno», indica Mayer. «En una sesión, puedes incluir una sección schaffel y el desarrollo es más lento, no tan duro.» Una fase oxigenante que el propio equipo Kompakt dejó de cultivar a partir de 2004, cuando todo el mundo empezó a copiarles: el caso más evidente está en dos singles de Goldfrapp, «Train» (2002) y «Strict Machine» (2004).

Colonia es una ciudad íntimamente vinculada al auge del techno alemán de principios de siglo, principalmente porque Kompakt, además de ser sello —o colmena de subsellos: K2, Kompakt Extra, Kompakt Pop, Kreisel 99, Auftrieb, etcétera—, también trabajó durante años como distribuidora, a la que acudían muchas pequeñas discográficas que se identificaban con la estética micro. En cualquier caso, su verdadera importancia es como núcleo principal de un tejido geográfico que cubría toda Alemania, con sellos activos en Hamburgo, Jena o Frankfurt, y que tenía un epicentro dominante en Berlín, una ciudad que, una década después de la caída del Muro, estaba entrando en ebullición.

2. «Let's move to Berlin»: la edad dorada del minimal techno

La verdadera condición de «techno city», que uno de los primeros temas de Model 500 asignaba a Detroit, debería reconocérsele, antes que a ningún otro lugar, a Berlín. Desde fecha tan temprana como 1989 —el 5 de noviembre caía el Muro que separaba la ciudad en dos sectores incomunicados y con su derrumbe comenzaba el rápido desmantelamiento del bloque socialista del Este y de la guerra fría—, el ritmo implacable de las máquinas había empezado a encontrar su lugar en las emisoras de radio clandestinas y canalizaba un caudal de energía —mezcla de esperanza en el futuro y de afán de reconstrucción del presente— en una sociedad dividida pero con vínculos de hermandad, necesitada de nuevos estímulos. Tal como indican Felix Denk y Sven von Thülen en su historia oral del techno en Berlín en la década de los noventa, *Der Klang der Familie* (2014), la música electrónica más pulsante y mecánica encontró rápidamente un espacio de desarrollo en los amplios espacios por reconstruir del centro de Berlín, en edificios abandonados que podían reconvertirse en clubes. En una primera fase, el techno en Berlín se afianzó gracias al eje que lo conectaba con Detroit —la tienda Hardwax importaba semanalmente las

novedades distribuidas por compañías como Submerge, el sello Tresor editaba discos del colectivo Underground Resistance y DJs como Jeff Mills se habían mudado a vivir a la ciudad a principios de los noventa y pinchaban regularmente en los clubes más importantes—, y hacia mediados de la década había encontrado un espacio mayor y un apoyo popular que, en el cambio de siglo, estaba representado por el Love Parade, que pronto empezó a convocar a más de un millón de personas en su edición anual, y la escena de Mitte, organizada alrededor de clubes pequeños como WMF, en los que se pinchaba un techno más roto —a veces directamente electro— que no evitaba las melodías ni cierta influencia del halo ochentero del electroclash, y que tuvo como hito emblemático «Missy Queen's Gonna Die», un *track* de Tok Tok con la colaboración vocal de Soffy O, editado en 2000 por Bpitch Control.

La naturaleza de Berlín durante todo este proceso posterior a la caída del Muro —que vino seguido de la reunificación alemana y el traslado allí de la capitalidad, el Gobierno y la administración de todo el país, en detrimento de Bonn— estaba estrechamente ligada al cambio urbanístico y la reconstrucción constante de los barrios. Tal como indica el periodista Tobias Rapp en su ensayo *Lost and Sound*, quince años después de la caída del Muro todavía existían espacios por rehabilitar en Berlín, amplias zonas que eran páramos sin edificar, o espacios que previamente pertenecían a la zona Este en gran medida desocupados. Durante unos años, pues, varios distritos —convenientemente alejados del Mitte más bohemio, o de los barrios ricos de la antigua zona Oeste — se convirtieron en lo que Rapp, citando a Hakim Bey, el ensayista norteamericano de tendencias anarquistas, identificó como una Zona Temporalmente Autónoma: un espacio relativamente fuera del control gubernamental, desregulado, libre del poder financiero, en el que durante un breve período pudiera funcionarse al margen de las leyes. Berlín, en realidad, no era una ciudad rica: tenía burocracia y política, pero no centros financieros ni industria —ni mucho menos interés turístico—, y en los alrededores de Oberbaumbrücke —el puente que, cruzando el río Spree, conecta los distritos de

Kreuzberg y Friedichschain— era fácil encontrar alquileres baratos y edificios abandonados que varios promotores convirtieron en clubes.

Hacia 2003, Berlín había renovado su alianza con el techno. Ya no se distinguía por su compromiso con el hardcore —noches concentradas de furia y rave—, sino por la progresiva disolución de la idea del tiempo. En la Zona Temporalmente Autónoma fue configurándose una especie de «milla de oro» del clubbing underground: cerca de la orilla norte del Spree, en poco menos de un kilómetro a la redonda, brotaron en poco tiempo espacios como Watergate, Bar25, Maria & Josef y Berghain, que abrían prácticamente todos los días y no tenían un horario de cierre preciso. En estos clubes empezó a instaurarse un hábito que pasaba por el apoyo a la escena local —sellos jóvenes de Berlín, DJs con poca trayectoria, en una ruptura consciente con el statu quo de clubes como Tresor— y una idea de la fiesta en la que lo más que podía saberse era cuándo se salía de casa, pero no cuándo se regresaba. En Berghain, por ejemplo, era habitual mantener una programación continua desde la tarde del viernes hasta la noche del domingo, y el mejor momento de una noche en Watergate —club estratégicamente situado bajo el puente Oberbaum, con vistas al edificio de Universal y su logo gigante de neón, y con una plataforma a pie del río— era precisamente cuando amanecía, y se entraba en el liberador momento del after-hours.

«Me encanta pinchar en afters, es uno de mis entornos favoritos. A esa hora de la mañana la gente ya está cansada y te concede la libertad para llevarla a donde tú quieras», me explicaba Magda (Magdalena Chojnacka), DJ de origen polaco que integró el círculo de influencia de Richie Hawtin cuando este decidió mudarse a Berlín en 2004 junto con la estructura administrativa de su sello M_nus. «Es un buen momento para rebajar el tempo de la sesión, y liberarse de la tiranía de los bombos. Incluso la manera de pinchar es más relajada, te abandonas más, las mezclas son más largas. El techno se vuelve más profundo y sostenido.» Berlín no era el único lugar en Europa donde el resurgir del after estaba modificando, en buena medida, la recodificación del techno: tal como

indica Magda, la escena alrededor de 2005 en países como Suiza y Rumanía «también se basaba en los afters, y por eso los productores tienen ese sonido tan espacioso y volátil, porque se hace pensando en que vaya a sonar al amanecer». A pesar de lo que sugiere el tópico, Berlín no es una ciudad invadida por el techno —no es cierto, como se bromeaba hace unos años, que suene hasta en las panaderías—, pero sí había amplias posibilidades para desarrollar arte fuera del mercado comercial, y se convirtió en una especie de imán de talento underground —también pintores, diseñadores, etcétera— entre el que destacaba el musical: productores, DJs y sellos que, atraídos por los alquileres bajos y una escena nocturna vibrante, habían identificado Berlín como su meca, su tierra prometida, en la que no había diferencia entre la noche y el día.

«Aquí todo el mundo es libre de hacer lo que le apetezca», me explicaba Ellen Allien. «Los dueños de los clubes aman esta música, y si quieres puedes ir a un club distinto cada día de la semana sin que baje la calidad. No siempre es fácil encontrar una buena fiesta si vienes como turista, pero al final Berlín te ofrece un montón de oportunidades. Las dinámicas de los nuevos habitantes están aportando cosas nuevas. ¡Por fin volvemos a ser internacionales! Berlín vuelve a ser una ciudad en movimiento y la gente ha perdido el miedo a venir aquí, sobre todo después de aquella guerra horrible y sangrienta de hace sesenta años.» Richie Hawtin fue uno de los emigrantes más ilustres que decidió instalarse en Berlín —desde entonces, no ha cambiado su residencia—, y aunque no fue el primero en mudarse, su ejemplo sirvió de efecto llamada y en poco tiempo el eje norte-sur formado por los barrios de Friedrichshain, Kreuzberg y Neukölln se convirtió en un terreno hiperpoblado por artistas vinculados estrechamente con la música electrónica, desde el DJ británico Ewan Pearson —que incluso aprovechó su proximidad con el tejido cultural berlinés para escribir columnas de opinión en la revista musical *Groove*— al productor canadiense Mathew Jonson, o el DJ suizochileno Luciano, que cambió su residencia en Vernier (Suiza) por un amplio y confortable apartamento cerca del Spree. Mudarse a Berlín era lo más *cool* del mundo —a principios de siglo, muchas guías de

lifestyle identificaban Mitte como el rincón más alucinante del planeta— e incluso aparecieron parodias del fenómeno como la serie de camisetas en la que se veía escrita la frase «Let's move to Berlin and buy t-shirts» («Vayámonos a Berlín y compremos camisetas»), una crítica con humor a la constante colonización de los barrios hípsters de la ciudad por extranjeros delgados y elegantes, con un estilo que podría describirse como «Deutsche & Gabanna»: laxitud bohemia del Berlín Este, pero con ropa y complementos caros. Así, en esta confluencia de clubes con una filosofía hedonista muy definida, una efervescente comunidad underground en crecimiento y, por último, el aumento de público extranjero con dinero que se escapaba el fin de semana o se instalaba durante unos meses a vivir, terminaron por articular aquel instante en el que el techno renació y fue una fuerza de transformación del tejido social y cultural de Berlín.

La promesa de fiesta continuada de viernes a domingo impulsó un tipo de turismo clubber en Berlín hasta entonces inédito en Europa: era el momento en el que compañías aéreas como Easyjet ofertaban vuelos a bajo coste que facilitaban considerablemente el desplazamiento —el alojamiento no era un problema, pues la idea era no dormir apenas—, y así Berlín empezó a recibir turistas del techno, magistralmente bautizados por Tobias Rapp como la «Easyjet Set», dispuestos a pasar cuarenta y ocho horas de fiesta en un peregrinaje frenético por los clubes, con la promesa de techno elástico, drogas y amistades sobre la marcha. Como no podía ser de otra forma, el incremento de la actividad en los clubes acabó por deteriorar el estado virginal de la Zona Temporalmente Autónoma de los alrededores del Spree y la escena berlinesa sufrió varias modificaciones: Watergate, por ejemplo, abrió una segunda sala para canalizar mejor el aumento del público, en la planta superior del mismo club, decorada con luces de neón, y el polémico Bar25 sufrió varias inspecciones tras la alerta por excesivo consumo de drogas, que llevaron a su cierre. Berghain, por su parte, se negó a morir de éxito e instauró controles férreos de acceso en la puerta —contribuyendo así a la consolidación del mito de su jefe de seguridad, Sven

Marquardt, como un ogro tatuado y con toda la cara perforada, empeñado en negar la entrada a quien, tras una inspección ocular severa, no tuviera aspecto de aportar nada positivo a la fiesta—. Con el tiempo, Berlín fue perdiendo el halo de lugar libre; o, como bien dijo Ewan Pearson, de «pequeña Sodoma y Gomorra»: «Hay veces en que vas por Panoramabar [la sala superior de Berghain]», me decía, «y te puedes asustar del estado en que va la gente. Pero no hay más descontrol aquí que en otros sitios. Los años más intensos de la escena rave en Gran Bretaña fueron muy similares, no veo tanta diferencia».

Lo que sí le sorprendió a Pearson fue «el shock cultural, pues la forma de vivir la noche en Berlín me cogió por sorpresa. Me fascinó una cosa: cómo la gente no tiene miedo aquí a intelectualizar la fiesta, a apasionarse por la música y a pensarla de una forma muy profunda mientras se divierten al máximo». Según Ricardo Villalobos, el berlinés no suele tolerar una injerencia excesiva del poder administrativo en cuestiones como los horarios de apertura. «Desde que conozco Berlín, la noche siempre ha sido así. Si te controlan el tiempo, lo interiorizas como un sabotaje. Por lo que me han explicando, esta forma de vivir la noche ya se daba incluso antes de la Segunda Guerra Mundial. No había techno entonces, pero la noche ya era un espacio de libertad.» Villalobos y Pearson son dos de los participantes de un interesante documental, *Feiern* (Maja Classen, 2006), que da voz a las criaturas de la noche —parafraseando al Drácula de Bram Stoker— que hacían del clubbing su estilo de vida, y hablaban sobre los lazos de amistad efímeros que se tejen en las madrugadas sin dormir, sobre el cansancio y el ritual, y que culminaba con una advertencia de Ewan Pearson que se convirtió en una expresión utilizada por los fans del minimal techno: «Don’t forget to go home»; no te olvides de volver a casa. Tras cuarenta y ocho horas de fiesta, o más, era importante no perder contacto con la realidad, sobre todo en una escena en la que, mes tras mes, se iban conociendo historias de excesos con las drogas que remitían a épocas pasadas. Acerca de esta cuestión, incluso llegó a hacerse una película —con trasfondo moralista— titulada *Berlin Calling* (Hannes Stöhr, 2008), protagonizada por Paul Kalkbrenner, uno de los productores estrella del

sello Bpitch Control. Stöhr había sido un participante activo en ese carrusel de excesos —«Es un resumen de mis experiencias, de lo que he hecho y de lo que he visto, y todo el mundo sabe que a partir de 2000 el consumo de drogas aumentó mucho en Berlín», me confesaba en una entrevista—, y su intención era alertar sobre los extremos peligrosos que estaban alcanzándose poco a poco. «Lo de la coca aquí es tremendo, y su mezcla con éxtasis y ketamina no puede conducir a nada bueno. No quiero decir que las drogas sean malas, pero sí que digo que hay que usarlas con cuidado.»

Hasta ese momento, con alguna que otra excepción, el DJ no solía ser un agente participativo de la fiesta. El DJ era la correa de transmisión entre la música y el público, pero su lugar era sagrado: la cabina era un púlpito, y a través de él debía fluir la energía, pero no tenía que ser un sujeto activo, al menos mientras estuviera haciendo su trabajo; una vez acabada la sesión, se abría la veda para el sexo y todo lo demás; en ese aspecto, el libro *Superstar DJs Here we Go!* (2009), de Dom Philips, es una inagotable fuente de cotilleos. En la escena minimal de Berlín, en cambio, se consolidó la figura del DJ fiestero a jornada completa: la fiesta era una idea líquida que se extendía a lo largo de un horario impreciso, y de la que participaba todo el mundo. La cabina empezó a ser un espacio concurrido —tras el DJ era cada vez más habitual ver una comitiva de amigos, gente guapa y escanciadores de champán que hacían del espacio del DJ una extensión VIP de la pista de baile; se oían historias tan tremendas como la de un famoso DJ que interrumpió una noche de fiesta para asistir al nacimiento de su hijo todavía colocado tras una larga noche de consumo de cocaína, y también empezaron a circular por internet las varias fotos de Ricardo Villalobos con la mandíbula desencajada, con ojeras prominentes y todos los síntomas de un desgaste físico excesivo. Hablando una vez con Villalobos, él nunca ocultó el consumo de drogas, asumió su participación activa en la fiesta, pero negó que aquel fuera su estado habitual. «Hay fotógrafos que se esperan hasta el final de la noche para sacarme una foto en la que parezca que estoy peor de lo que estoy, no puedo luchar contra eso.»

3. Hablando en código: las líneas de evolución del minimal techno

En este contexto tan alborotado y populoso, de todos modos, la música no podía ser un elemento secundario. En la evolución de la música electrónica de baile los avances suelen darse —no es una ley inquebrantable, pero suele cumplirse con bastante exactitud— cuando una escena se mantiene lo más alejada posible del circuito mayoritario. El techno alemán fue un refugio ideal para reconstruir los cimientos del clubbing underground, sacudido por la debacle de las franquicias megalómanas en Gran Bretaña, el auge del trance holandés y la participación cada vez más activa del público del indie-rock, que aunque se sumara a una fiesta que no discriminaba a nadie, provenía de una cultura con rasgos muy diferenciados. En los subterráneos —como sucediera durante los tiempos del Hi-NRG, el primer house o el hardcore inglés— es donde la música de baile reescribe su lenguaje y lo codifica para el público más fiel, y durante esos años —un período que ocuparía entre 2002 y 2008, aproximadamente, antes de que el boom del dubstep en Inglaterra obligara, una vez más, a reinventar el léxico electrónico— la variedad de matices y giros dentro del techno, el house y el electro se expresó de una manera asombrosa.

En el cambio de siglo, el principal sello berlinés fue Bpitch Control, no tanto por estar sus oficinas en la ciudad, sino por identificarse estrechamente con la escena local y ser un caladero de oportunidades para jóvenes productores alemanes; al fin y al cabo, Tresor tenía el club en el centro, pero su catálogo estaba formado en buena medida por artistas de Detroit o de Gran Bretaña. La dueña de Bpitch Control, Ellen Allien, era una veterana de los años inmediatamente posteriores a la caída del Muro, y la enorme B mayúscula con la que empezaba el nombre de su discográfica tanto podía significar algo así como «la zorra que sube el pitch», que sería ella en plena faena en un club y hacer que

la gente se subiera por las paredes, como referirse a Berlín en tanto que entidad orgánica, activa y superior. De forma muy parecida a Kompakt en Colonia, Bpitch Control trazó la conexión entre techno dinámico y cierto carácter pop: sus artistas eludían el misterio y el enmascaramiento de buena parte de la tradición techno y se presentaban con sus aspectos modernos —fulares, el típico flequillo rubio identificado con la escena alemana, ropa ceñida—, dando la cara y encontrando líneas estéticas a medio camino entre el bombo pulsante y otras escenas que habían ido asentándose en Berlín durante aquellos años. Por ejemplo, el que terminaría siendo uno de los productores que más colaboraban con Ellen Allien en sus discos de estudio, Sascha Ring —alias Apparat— provenía de la IDM técnicamente compleja, y en diferentes momentos de su carrera ha hecho ambient, bandas sonoras o ejercicios de pop melancólico con saturación de glitches y otros ruidos digitales, mientras que la gran estrella de la segunda etapa del sello, Paul Kalkbrenner, acabó tendiendo al house progresivo y al trance. Otros fichajes, como Kiki, Housemeister o Sascha Funke, se decantaban por el tech-house elástico y con pinceladas melódicas —ni minimal ni trance ni electrohouse, herramientas útiles para toda clase de DJs en el underground—. En cambio, la facción más original se iba hacia una especie de electro de bajos gordos y arreglos bromistas en los que era fácil discernir un equilibrio entre la complejidad y la burla: Siriusmo, Smash TV y, sobre todo, el dúo Modeselektor, eran la demostración de que el techno tenía diferentes vías de salida para huir de la encrucijada en la que le había puesto la línea dura, que había desviaciones posibles hacia la IDM amable —Modeselektor se convirtieron en una atracción para los festivales indies cuando se unieron a Apparat en el proyecto compartido Moderat—, el electro brusco, la sampledelia humorística o las diferentes atrocidades ruidosas que permitía la tecnología digital. En cualquier caso, Bpitch Control es el bicho raro de Berlín, pues aunque lleva la ciudad en la sangre, tuvo una participación solo periférica en la irrupción estruendosa de la moda minimal.

Si hubo algún tipo de lucha entre los conceptos «microhouse» y «minimal»

para ocupar todo el espacio de significado del nuevo techno, posiblemente el factor que terminaría por decantar la hegemonía hacia la segunda categoría fue la reinvención de Richie Hawtin a partir de la publicación de su maxi «Minus Orange», en 1999. Ya un veterano en aquel tiempo, Hawtin había sido uno de los principales productores de la ola minimalista de Detroit gracias a sus jams con caja de ritmos para los álbumes que firmaba como Plastikman, y en todo lo que hacía —fuera hard techno, acid o ambient— siempre pululaba la idea de una consciente economía de medios. Tan fascinado estaba por la idea del minimalismo que al sello que fundó para distinguir su sonido del de Plus 8 —mucho más ácido y hardcore— lo llamó M_nus. Este fue un vehículo para la publicación del material más reduccionista de Hawtin y sus amigos canadienses —el álbum de *outtakes* de Plastikman, *Consumed*, o productores como Theorem —, pero tras mudarse a Berlín reforzó su conexión con productores alemanes, o emigrados a Alemania desde Estados Unidos o Canadá, y a su alrededor se organizó un núcleo duro de músicos y DJs que compartían la obsesión por el uso creativo del software para pinchar y el techno de desarrollo lento saturado de adornos digitales. El cogollito de Hawtin, algo así como la Madame Verdurin de Proust cambiando los salones de París por el barrio de Prenzlauer Berg y alrededores, estaba formado por Ricardo Villalobos y el trío Run Stop Restore —Magda, Troy Pierce, Marc Houle—, al que se sumaban elementos periféricos, no asentados en Berlín pero con una inquietud sonora similar, como Matthew Dear —el flamante fichaje del sello Ghostly International—, Mathew Jonson —dueño de Itiswhatitis y, más tarde, Wagon Repair—, Loco Dice y el suizochileno Luciano, que en 2003 fundó el sello Cadenza.

Este sonido se movía entre dos extremos. En el más rígido, era un sello metálico y frío, con una estructura poco moldeable —ideal, por tanto, para pinchar junto con un techno más clásico y duro—, con abundancia de *bleeps* protuberantes y crujidos huecos. De repente, la actualización del techno minimalista animó una exploración arqueológica hacia el pasado, en busca de referencias como el sello finlandés Sähkö, y no solo inspiró el mejor momento

creativo de Hawtin en toda la década —el álbum *Closer*, firmado como Plastikman—, sino también la entrada en juego de productores jóvenes como Sleeparchive, responsable de una serie de maxis construidos a partir del laminado de acero de una caja de ritmos sacudida por espasmos. El otro extremo, el más flexible, era el que estaba resumido en la primera referencia del sello Cadenza, «Orange Mistake», firmada por Luciano & Quenum: diez minutos de ondulaciones pacientes, apuntaladas por un bajo que parece retumbar desde el fondo del mar, sobre los que empezaba a emerger una melodía serpenteante, un culebreo que simulaba un mareo, el estado alterado producido por una droga disociativa. Aparentemente, «Orange Mistake» no iba a ninguna parte: no tenía un clímax evidente, era una secuencia que parecía poder prolongarse de modo indefinido, a un tempo que encajaba perfectamente con el house experimental de sellos como Playhouse, pero también con el techno a bajas revoluciones, y que instantáneamente pasó a ser un recurso triunfal en las horas del amanecer. Esta laxitud despreocupada era habitual en el techno suizo, el que se planchaba en sellos como Bruchstuecke —Serafin, o los diferentes proyectos de Marcel Ackerknecht y Roland Widmer con alias como Galoppierende Zuversicht, Bang Goes o Styro2000—, y acabó siendo muy influyente en el desarrollo posterior de la gran figura de la escena, Ricardo Villalobos.

La música de Villalobos responde a la perfección a esa actitud que Ewan Pearson identifica como característica de la escena berlinesa: intelectualizar la música, tomársela en serio, mientras se vive la fiesta al límite. En sus más de veinte años de carrera, Ricardo ha publicado algunos de los discos más originales del tech-house europeo —indagando hasta el fondo en un tipo de sonido basado en el detalle obsesivo, el desarrollo fluvial y la imprevisibilidad rítmica y armónica, que irremisiblemente ya se identifica con él— sin haber renunciado nunca a cerrar un after, agotar los días del verano de fiesta en fiesta y mantener un perfil de anti-estrella, siempre al lado del clubber de a pie. En 2003, y tras un inicio de carrera en sellos como Frisbee o Perlon, Villalobos publicó su

primer álbum en Playhouse, una colección de cortes house de arreglos profundos y variedad de ángulos —se podía escarbar entre sus capas y descubrir con asombro una complejidad estructural nada aparente en la superficie—, decorados con una rica variedad de efectos de *shuffle*, errores de lectura, juegos aurales entre las texturas digitales y las acústicas, y en los que estaban condensados los géneros clave de la revolución electrónica a ritmo de 4x4 —techno de Detroit, house de Chicago, electro, algo de abstracción IDM, riqueza de texturas ambientales—, teóricamente continuista con la tradición, pero rupturista en todos los demás aspectos. Aquel disco, el mítico *Alcachofa*, hacía honor a su título: orgánico y estratificado en capas de gran complejidad, era el alimento más sano para una escena que trabajaba sobre todo con la idea de hipnosis, de hacer de la pista de baile un limbo en el que se suspendiera la sensación de paso de las horas.

A partir de *Alcachofa*, Villalobos fue aún más allá en los aspectos estructurales de su house, y se lanzó a la conquista del tiempo: empezaba a ser habitual que sus *tracks* duraran más o menos diez minutos, o superaran esa duración. Para Villalobos, esa flexibilidad casi líquida tenía una clara razón de ser —«Mis temas los hago para el club, y en el club la noción del tiempo desaparece; además, me gusta hacer mezclas largas y suaves; mi primer tema en Playhouse, «The Contempt», ya duraba veintidós minutos: puedo recortar una pieza, pero hay otras que no, porque de origen las concibo como un todo extenso, de principio a fin»—, y a la vez le proporcionaba interesantes soluciones creativas. Los primeros compases de cada *track* eran un espacio en el que se podía experimentar con microtexturas y ritmos desacompasados, sin comprometer el tramo central de la pieza —lo habitual sería dejar el ritmo desnudo para facilitarle la mezcla al DJ; Villalobos prefería jugar con efectos y modulación de acordes—, y donde otros productores se hubieran conformado con la repetición de un patrón hasta agotarlo, Villalobos introducía sutiles variaciones de timbre, armonía y tempo: él rechaza cualquier conexión con la música contemporánea, pero su house es lo más cercano que ha estado la música

de club del lenguaje de compositores como Steve Reich y Philip Glass. En algunos de sus trabajos más libres de ataduras, los *tracks* podían alcanzar los cuarenta minutos de duración —«Fizheuer Zieheuer» (Playhouse, 2006)—, friccionarse con estilos ajenos al techno como el dubstep o promover una liberación acústica en plena tiranía de la textura digital. El sonido de Villalobos comienza con una ebullición sintética, erupciones de bajos y armonías disociativas, y habitualmente suenan guitarras, percusión latina, voces infantiles o instrumentos de viento. «Los recursos del sonido electrónico digital al cien por cien se terminarán agotando», sostenía en nuestra entrevista, «y eso está haciendo que vuelvan los timbres más cálidos. Los productores electrónicos tenemos que aprender de las posibilidades del sonido acústico.» Sus palabras fueron proféticas tanto en la más simplona de las opciones —en 2007, uno de los temas más pinchados en el verano, y por extensión en Ibiza, fue «Heater», una producción de Samim con un *gimmick* central de acordeón, un sample de cumbia —, como en la más visionaria: tras unos años de voraz curiosidad digital, el minimal se abrió a nuevos timbres, se humanizó, y se acercó al house más soleado, consolidando así su transición hacia el mainstream de la música de baile.

Alrededor de 2007, el minimal era el centro del techno mundial, y muchos protagonistas había hecho suyas las palabras de Underground Resistance en el tema «Transition», y que fue el lema enarbolado por Richie Hawtin para concienciar a la escena de un urgente cambio de mentalidad. «Llegará un momento en la vida en el que te harás una serie de preguntas», decía la letra. «¿Estoy feliz con lo que soy? ¿Estoy feliz con la gente a mi alrededor? ¿Estoy feliz con lo que hago? ¿Estoy feliz con cómo me va la vida? ¿Tengo una vida, o solo es que estoy vivo? No dejes que estas preguntas te pongan tenso o te preocupen, simplemente muévete en la dirección de tus sueños, encuentra tu fuerza en el sonido y emprende tu transición.» Y la transición se consolidó en un tiempo récord: muchos productores acomodados en el techno duro o incluso en el house progresivo cambiaron de sonido —Dubfire, del dúo Deep Dish, fichó

por el sello Desolat, fundado por Loco Dice, para producir un techno hinchado pero de líneas claras y afiladas; poco antes lo había hecho el sueco Adam Beyer —, y empezaron a aflorar microtendencias dentro de la gran escena minimal que enriquecieron el conjunto con divergencias hacia la calidez y la emoción. Así, en el club Berghain su guardia pretoriana de DJs —Marcel Dettmann, Ben Klock— promovió un techno equidistante entre la dureza metálica y la ductilidad del nuevo lienzo digital, convirtiendo en himnos clásicos del club desde los diez minutos de programación virtuosa de la caja de ritmos 808 en «Mouth to Mouth» —el primer éxito de Matthew Dear con su nuevo alias duro, Audion—, el bucle inextricable del «Marionette» de Mathew Jonson o las odiseas de dub cósmico de Stephan Laubner, alias STL; cierto techno dirigió su mirada de nuevo a Detroit y también al trance en su acepción más severa —Jichael Mackson, Motiivi: Tuntematon, Kollektiv Turmstrasse, las primeras referencias del sello Mobilee—, e incluso se fraguó una conexión con el dubstep londinense a partir del remix que Ricardo Villalobos hizo de «Blood on my Hands», un *track* de Shackleton planchado en 2007.

También se perfiló de manera más clara una relación íntima entre el sonido de Berlín y el house de Chicago e incluso con el pop: en la planta superior de Berghain, el club Panoramabar —fundamentalmente un after en el que las mejores horas coincidían cuando se levantaba el sol—, varios de sus DJs residentes, como Prosumer o Nick Höppner, miembro este último del trío My My, empezaron a elegir un sonido más refinado y luminoso, que encajaba a la perfección con el house clásico y también con una línea altamente sentimental y melódica que provenía de la rama más rock y glam de Kompakt, una inclinación de la que participaban Superpitcher, DJ Koze y, sobre todo, Justus Köhncke, que en su primer disco, *Spiralen der Erinnerung* (1999), había versionado temas de Janis Ian, Jimmy Webb, Neil Young y de Wings, la banda que fundó Paul McCartney tras partir peras con John Lennon. Precisamente, de esa fuente es de la que empezó a beber el equipo del sello Dial de Hamburgo: sus hombres fuertes —Lawrence, Carsten Jost, Efdemin y Pantha du Prince— se han

caracterizado por un sonido oxigenado, melancólico, delineado a partir de melodías sensibles, que rebotan sobre beats acolchados. De entre todos ellos, Lawrence es el músico más abiertamente emocional y lacrimógeno —tiene discos que son como sombras en la noche, y que toman títulos como *The Absence of Blight* (2003) («blight» puede traducirse como urgencia o roña, todo lo que afea la música y la vida) o *Until Then, Goodbye* (2009)—, mientras que Pantha du Prince (Hendrik Weber) se ha confirmado como un maestro de la pincelada melódica sutil, uno de esos pocos productores de electrónica pura que ha trascendido su escena para acabar gustando a un sector más abiertamente indie, como Four Tet. Sin ser miembro de Dial, otro productor cercano —Jens Uwe Beyer, alias Popnoname—, tampoco oculta esa nostalgia del pop de los sesenta y los setenta en buena parte de la escena techno alemana: de manera poco disimulada tituló su primer disco como *White Album* (2007), en referencia a los Beatles.

Si el minimal fuera un edificio, sería un rascacielos con decenas de pisos: en el sótano estarían las corrientes incorruptibles más apegadas al underground, como el dúo .NSI, prosélitos de un techno-dub experimental con inclinación hacia el jazz; en las plantas inferiores podríamos localizar el techno más vinculado al clasicismo post-Detroit, y en los pisos más altos estarían los colectivos, sellos y figuras individuales que empezaron a construir ese espacio que más adelante se llamaría middleground y al que ya nos hemos referido: un sonido capaz de suscitar un consenso mayoritario sin perder de vista sus raíces profundamente enclavadas en el underground y que tuvo como laboratorio de ideas el plan que el techno alemán diseñó para arrebatarle Ibiza al público inglés.

4. Una pausa en las nubes: Ibiza se rinde al nuevo house

El ecosistema sonoro conocido como minimal —que algunos medios de

comunicación y sellos a veces escribían, previo borrado de vocales, como «mnml»; un recurso ingenioso para resaltar su cualidad esquemática, y que no fue más allá de la broma de temporada— era un tejido altamente diversificado de variantes estilísticas a partir del techno y el house, pero hubo un instante en que se extendió la idea de que, lejos de ir encontrando nuevos enfoques que dieran fe de un buen momento creativo, en el género todo sonaba igual; de entre todas las novedades que llegaban a las tiendas, solo unas pocas aportaban algo distinto. La escena se había convertido en un «escenio», o sea, una corriente editorial caracterizada por una gran superpoblación de sellos que participaban casi todos de una estética intercambiable, en los que publicaban su música productores de actualidad efímera, prácticamente indistinguibles unos de otros. Y no solo en Alemania, sino también en el resto del continente y América.

Europa era una fortaleza rendida al nuevo techno elástico, y de ahí brotaba música sin descanso organizada a partir de ritmos elípticos y crujidos tintineantes: la escena se extendía desde Madrid —sede de sellos como CMYK o Apnea—, a Roma, en la que el sello Elettronica Romana daba las primeras oportunidades a futuros talentos del techno hipnótico como Donato Dozzy, Giorgio Gigli o Claudio PRC, pasando por Bucarest, en la que otra bulliciosa escena basada en la hora bruja del after había alumbrado un nuevo clubbing de champán y modelos de pasarela en la sala Kristal Club, donde empezaron a foguearse las futuras estrellas del minimal house en Rumanía, Petre Inspirescu, Rhadoo y Raresh, los fundadores del sello [a:rpia:r]. A la vez, el nuevo sonido ocupaba espacios estratégicos en Asia, aprovechando una brecha abierta por el imperio intercontinental del house progresivo, y se afianzaba en Norteamérica, con plazas fuertes en Canadá y la región de los grandes lagos en Estados Unidos. En las afueras de Detroit, en la localidad de Ann Arbor, el sello Ghostly International detectó el momento de recuperación de posiciones del techno y a su línea editorial dominante —que era una mezcla de ambient y pop electrónico con un toque elegante y plástico— el fundador Sam Valenti IV quiso añadir la de Spectral Sound, un subsello centrado de manera específica en un techno de

superficie digital y vocación underground, ocasionalmente en convivencia con nuevos brotes de actividad acid: en Spectral fue donde se dieron a conocer James T. Cotton (alias Osborne) y Matthew Dear, dos talentos transversales con los que el viejo fantasma de Chicago y Detroit volvía a reclamar su participación en un nuevo capítulo de la historia.

Canadá era una escena aparte: si Toronto se identificaba fundamentalmente con la cosa «electro» —que a medida que avanzaba la década dejó de referirse a la obsesión nostálgica de la música de los ochenta que imaginaba el futuro, para pasar a significar algo así como «techno y house con un sonido brillante, de pulimentado meticuloso», y que acabaría por instaurar el uso habitual de la etiqueta electrohouse para referirse a sellos como Turbo o Get Physical, o proyectos como Tiefschwarz—, Montreal tenía una escena mucho más experimental articulada alrededor del festival Mutek. Mutek fue una de las primeras experiencias en vivo en las que se le concedió una importancia casi sagrada a la creación de música electrónica por medios digitales: era un festival de música de baile sin DJs, donde la norma era un productor con su ordenador portátil, ejecutando en directo procesos de síntesis y remix en vivo con la ayuda de softwares como Max/MSP o Ableton Live. Mutek estaba radicalmente en contra de la trivialización del electroclash —«no quieren saber nada de nosotros», me contaba Dave 1, de Chromeo. «Para ellos no somos lo suficientemente intelectuales. Si sampleas una vaca y lo mezclas con texturas que parecen nubes en un auditorio, eso es Mutek»—, y entre su panteón de artistas fetiche era fácil localizar a minimalistas anti-dogmáticos como Thomas Brinkmann, leyendas del sampler como Akufen, la escuela escandinava del microhouse —Mikael Stavöstrand, Luomo y también Oni Ayhun, un proyecto de Olof Dreijer, el productor del dúo de synth-pop oscuro The Knife—, así como una amplia delegación de artistas de Kompakt y de la propia escena canadiense, en la que figuraban ingenieros como Jetone —el primer alias house de Tim Hecker—, Deadbeat, Mike Shannon, Mathew Jonson o The Mole.

Fue a través de Mutek como Ricardo Villalobos consolidó su aura de artista en

el epicentro de la escena global —uno de sus experimentos intermitentes, Narod Niki, tuvo su presentación oficial en Montreal: consistía en una jam en vivo, solo con ordenadores portátiles sin interconexión MIDI manejados de oído, en la que participaban productores como Daniel Bell, Dandy Jack, Moritz von Oswald, Richie Hawtin, Luciano o Robert Henke (alias Monolake, uno de los desarrolladores del software Ableton Live)—, y el festival, que hoy es una marca con franquicia en diferentes países, se erigió en garantía de seriedad en la escena electrónica global. Mientras el circuito comercial recuperaba terreno, había una vanguardia de la música de baile que estaba destilando con paciencia toda clase de sonidos avanzados a su tiempo. Algunos discos de esta época —*Why Can't We Be Like Us* (Hello? Repeat, 2007), de Bruno Pronsato, o *Rumpelzirkus* (Muve, 2007), del suizo Kalabrese—, sumados a algunos de los artefactos más disonantes e ingrávidos de Villalobos —el EP «Achso» (2005) en Cadenza— habían devuelto la vanguardia a la pista de baile: la precisión en el detalle, la sensación de movimiento desorientado, la emoción contenida en un pequeño fragmento de abstracción rítmica, la densidad de capas, fue el caldo de cultivo del que se nutrieron un nada despreciable número de obras mayores.

Sin embargo, la impresión de que todo el minimal sonaba igual seguía ahí, quizá porque la mayoría de los sellos estaban distribuidos por las mismas compañías —Kompakt, Intergroove—, y lo natural parecía ser tender hacia la mímesis: si algo funcionaba, lo normal era copiarlo, o como mínimo parecerse. «Mucha gente cree que todo lo que distribuimos en Kompakt *es* Kompakt, parte del sello», me explicaba Michael Mayer, «y de ahí esta sensación de "ya lo he escuchado antes". En Kompakt no publicamos tanto tech-house como parece, el catálogo es variado. Pero otros sellos parecen incapaces de abrirse a sonidos distintos, y da la impresión de que cada semana estén sacando el mismo disco, y todo el mundo se está pareciendo entre sí. Es un problema que nos afecta a todos, pues el minimal se está volviendo aburrido». Para resolver ese *impasse*, la solución se buscó en una idea muy sencilla: el minimal tenía que pasar a ser algo más grande y excitante, y transformarse en lo que rápidamente se llamó —no era

original, pero sí de una eficacia instantánea— «maximal».

La etiqueta «maximal» es tan imprecisa como pueda serlo minimal (parece que signifique mucho, pero en realidad es una construcción arbitraria), y además da pie a todo tipo de mofas. Por ejemplo, el dúo barcelonés Ferenc, que entre 2004 y 2008 publicó tres referencias en Kompakt, eligió *Fraximal* como título de su álbum, juego de palabras entre los nombres de los componentes del proyecto —DJ Fra y Maxi «Aután»— hábilmente engarzado en esa impresión de avance del maximalismo que iba tomando fuerza en la escena europea underground. Los síntomas fueron manifestándose de manera simultánea en distintos frentes: desde el año 2000, en Berlín ya funcionaba el pequeño sello Areal, fundado por Sebastian Riedl (Basteroid) y Michael Schwanen (Metope), y que tenía como sonido distintivo un minimal con erupciones analógicas que le daban a su techno una textura de mayor rugosidad, y unas formas más curvilíneas: *tracks* con un arco de desarrollo más basado en la fortaleza del bombo y en melodías bien dibujadas y que parecían buscar un efecto efervescente más propio del trance; una de las artistas de Areal, Ada (alias de Michaela Dippel), se especializó en arañar riffs inmediatos y eficaces para propulsar su techno hacia un efímero estado de euforia, como en «Blindhouse» o «Lovelace». Encontrar un buen gancho melódico, eficiente y económico, se convirtió en un objetivo de muchos productores: en sellos como Boxer o K2 —un subsello de Kompakt más orientado a lo que después se llamaría *big room*, las salas grandes de los clubes, y que, por tanto, requería una energía de mayor contundencia—, armar un riff memorable era casi una prioridad, y algunos productores consiguieron tener su éxito de temporada: Rex The Dog se convirtió en una sensación del electrohouse para públicos amplios con «Frequency» y «Prototype», Tomas Andersson demostró que el estilo tenía futuro comercial gracias a la fórmula facilona de «Washing Up» —intro/crescendo/final con estructura de canción pop; estábamos ante uno de los antepasados identificables de la EDM—, y el veterano dúo Alter Ego se encontró con la gallina de los huevos de oro al armar «Rocker» (Klang Elektronik, 2004), síntesis de

electroclash, techno alemán, heavy metal, distorsión agitada —en la línea de lo que más adelante se conocería como «fidget house»— y un tipo de energía en bruto que recibirían la influencia de bandas como Justice o productores como Skrillex.

Esa conexión con lo trance seguramente era inevitable, porque en el deseo de cualquier escena underground parece estar implícita la necesidad de trascender, de ocupar un espacio mayor, aunque sea sacrificando una parte significativa de la identidad estética original. El caso de «Rocker» es, a la vez, extremo y arquetípico: Alter Ego habían surgido de la escena de Frankfurt periférica del primer trance —el primer sello en el que hicieron carrera, en los noventa, fue Harthouse, un bastión del revival acid—, y buena parte de la carrera de Roman Flügel y Jörn Elling Wuttke estaba basada en el equilibrio entre energía para la pista de baile y el espíritu de una comunidad íntegra, incapaz de venderse al dinero. Incluso «Rocker» apareció en Klang, el sello madre de Playhouse, una de las plataformas más fieles al microhouse original. Sin embargo, había un mercado que conquistar, y quien se despistara terminaría por desaparecer.

A ese mismo espacio, el del techno maximalista, llegaron también, aunque recorriendo un camino distinto —o sea, la distancia a la inversa—, varios de los renegados del house progresivo inglés: tras romper sus lazos con el sello Silver Planet y fundar Border Community, James Holden dio con la tecla de una solución inédita que integraba, de manera impecable, el nuevo sonido digital, comprimido y cosquilleante del trance con las estructuras evolutivas y pacientes del minimal, a lo que él sumaba un inimitable toque melódico que entraba como un reguero de dulce miel por el oído del público pop. «A Break in the Clouds», la primera referencia de Border Community, fue un tema magistral, pero no era lo único que Holden tenía guardado en la manga: su pequeña corte de protegidos —jóvenes productores aún en la adolescencia como Nathan Fake, Petter o el dúo The MFA— compartían su pasión por un prog-house sin un solo ápice de vulgaridad, y en los siguientes vinilos de Border Community aparecieron algunos de los temas simbólicos de la década: «Outhouse» (Nathan Fake), con

sus diez minutos de house de bombo tribal que trasportaba un riff infinito, «All Together» (Petter), una bomba progresiva que demostraba que había otro camino alternativo para el trance moderno, más ajardinado y estimulante que el de la aristocracia holandesa, y sobre todo «The Sky Was Pink», en la remezcla que Holden hizo del original de Nathan Fake. En su primera versión, «The Sky Was Pink» era indietrónica deliciosa: tres minutos inspirados por bandas como Mogwai o Sigur Rós, una rodaja de pop pastoral con sintes arenosos que parecían guitarras robadas de una canción shoegaze de los noventa. Pero al tomar el control James Holden, se transformó en diez minutos de una perfección inmaculada, en un éxtasis ambivalente, tanto escuchado con el cuerpo limpio como bajo los efectos de aquel: empezaba con una melodía que culebreaba, envuelta en efectos de *flanger* y un bombo amortiguado sostenido por la precisión metronómica de las cajas, y seguía con una fase de desarrollo de alrededor de seis minutos en los que el crescendo se armaba con suma paciencia, como un orgasmo lento y prolongado, que poco a poco se disolvía en una paz celestial —exactamente el mismo ciclo de una noche de MDMA, resumido en poco menos de un cuarto de hora—. El trance había encontrado la solución a sus problemas de imagen en el underground, y el underground, la fórmula para reconquistar el terreno perdido.

Al estilo Border Community le salieron decenas de imitadores. Algunos sellos prog, como Deep Records, Precinct o EQ Recordings, rápidamente cambiaron su orientación y se volvieron más detallistas, menos de trazo grueso, incorporando a sus catálogos a productores como Kosmas Epsilon o Luke Fair, mientras que una buena representación de sellos alemanes —Kompakt, Traum/Trapez, Connaisseur— empezaron a apuntarse a la moda del «minimal progresivo», editando material de artistas como Gabriel Ananda, Fairmont, Extrawelt, Patrick Chardronnet o Dominik Eulberg, un exguardia forestal que se hizo célebre por su sonido tan épico como leñero en álbumes como *Flora & Fauna* (2004) o los crescendos con textura hipercomprimida del maxi «Eine Kleine Schmetterlings-Hommage». En Poker Flat, sello de minimal house de éxito considerable,

apareció un productor danés, Anders Trentemøller, que llegaría a una de las cimas artísticas más rotundas del período en cortes como «Sunstroke» o su álbum *The Last Resort* (2006) —su fórmula era idéntica a la de James Holden: shoegaze, techno y brochazos de trance—, antes de decidir que la música de baile no le colmaba y que se pasaba al rock atmosférico inspirado en las escenas más desérticas del cine de David Lynch. Mientras convergían una línea más minimalista y repetitiva con otra más maximalista y evolutiva, la escena techno y house europea había sacado un rédito artístico importantísimo de su repliegue subterráneo durante los primeros cinco años de la década, y había dado con la tecla para recuperar el espacio masivo que había ocupado a finales de los noventa.

El escenario de ese regreso al mainstream fue Ibiza. Durante las primeras temporadas de la primera década del siglo, Ibiza —gran patio de recreo de la juventud británica en busca de sangría, sol, pastillas, trance y, a poder ser, algo de sexo al aire libre con gente altamente perjudicada— había vivido de la inercia. Los grandes promotores ingleses mantenían el control de la programación de los clubes con mayor aforo, y su criterio artístico apenas había variado con respecto al del año cenital de 1998: las estrellas del verano seguían siendo Sasha, Paul Oakenfold, Carl Cox o Fatboy Slim, a las que se les iba sumando el relevo natural —los DJs de hard house italianos, la avanzadilla del trance comercial holandés—, ideal para sostener un modelo de negocio basado en las entradas caras, las consumiciones obligatorias a precios astronómicos y una oferta de verano basada en la borrachera, la resaca posterior y el *balconing*.

«La primera vez que fui a Ibiza, en 1993, lo pasé fatal», recuerda Richie Hawtin. «Creo que fue la peor experiencia de mi vida.» Sin embargo, en 2003, Hawtin había cambiado de opinión y uno de sus objetivos como DJ era entrar en el mercado del verano hedonista. Aquel año había sido de profundos cambios para él: a punto de mudarse a Berlín tras publicar su mejor álbum como Plastikman, también se había dejado crecer el pelo, se lo había peinado en un inclinado flequillo lateral, y después de cambiar sus icónicas gafas de pasta por

unas lentillas tenía el aspecto de un soldado alemán de la Primera Guerra Mundial: rubio, espigado, con una penetrante mirada *blue steel* como la de Derek Zoolander. Los motivos de aquella variación de aspecto pertenecen al ámbito de la crónica rosa —un cambio de vida, una ruptura sentimental tras una relación que había durado años—, pero también a una transformación (¡la transición preconizada por Underground Resistance!) en su actitud creativa: sin haberse alejado del compromiso con la exploración profunda de las posibilidades de la tecnología —lo que lo llevaría a reforzar su deseo de trabajar con dispositivos digitales de mezcla con los que armaría puzles colosales como *DE9: Closer to the Edit* (2001) y *DE9: Transitions* (2005) y que lo llevaría a declarar oficialmente la muerte del vinilo como material de trabajo para DJs—, Hawtin asimismo decidió que había que pasar página con su etapa artística más seria y que era hora, también, de divertirse. El estilo de vida nocturno de Berlín —más relajado, sin atención a la hora que marcara el reloj, sostenido por un house espacioso y experimental en buena medida— le había convencido de que había una manera de escapar del bucle severo del techno duro, y que eso tenía traducción en una nueva clase de fiestas. La *easyjetificación* de la cultura de clubes, en realidad, funcionaba en varias direcciones: no solo atraía a jóvenes de toda Europa a Berlín, sino que a la vez ese flujo de clubbers demandaba un *spin-off* parecido en Ibiza. Muchos turistas del techno en Alemania provenían de Inglaterra, y el público inglés empezó a demandar otros sonidos en la isla; a la vez, la liberalización del espacio aéreo y la proliferación de los vuelos baratos hizo que llegaran a Ibiza también mayores cuotas de franceses, italianos, alemanes y público escandinavo. La entrada de nuevo público rompió el monopolio del trance, y una nueva generación de promotores vio la oportunidad de irrumpir en la isla, blindada por Cream y Manumission, para ofrecer alternativas de ocio. Llegaba un tipo de clubbing distinto.

«Llevo yendo a Ibiza desde hace más de veinte años», me explicaba Sven Väth a mediados de la década de 2000. «Aquella escena fue la que me inspiró, cuando yo era todavía adolescente, y decidí que quería ser DJ. Iba cada verano a

Amnesia, a Pacha, cuando Ibiza era una escena virgen y aún no habían llegado los promotores ingleses. Al poco tiempo se hicieron con todo e impusieron su visión musical: todo masivo y comercial. En los ochenta, Ibiza era una cosa más ecléctica. Así que durante mucho tiempo estuve pensando en que tenía que hacer algo. Para mí era una misión importante: recuperar Ibiza.» Väth empezó a promocionar las fiestas Cocoon, con un sonido más alemán y cercano al techno, y en las primeras temporadas su participación en el tejido nocturno de Ibiza fue residual: el público seguía prefiriendo el sonido inglés, o apuestas comerciales como las fiestas F**k Me I'm Famous de David Guetta, con aquel house que cambiaba la profundidad por la histeria.

Pero apareció un nuevo público, y Cocoon comenzó a marcar la diferencia, hasta que llegó el momento en que alteró el equilibrio de fuerzas en la isla. «Los DJs ingleses ya no saben qué tienen que pinchar. Están muy confundidos», recordaba Väth. Cocoon, que había sido un bastión del primer trance alemán y del acid durante la década de los noventa, había encontrado una síntesis eficiente: también se había apuntado a ese maximalismo techno, y en sus fiestas en Ibiza era tan habitual que actuaran en directo Alter Ego como que pincharan capitostes del clubbing berlinés como Andre Galluzzi, Villalobos o el propio Hawtin, que con el cambio de música —y de público— había cambiado no solo de peinado, sino también de opinión. «Sven me insistía una y otra vez: "Tienes que volver a Ibiza a pinchar, ha cambiado mucho". Yo me resistía, pero al final me decidí a ir y ver qué estaba pasando, y tenía razón: Ibiza se estaba transformando en otra cosa.» La entrada de los promotores alemanes e italianos en Ibiza —no solo Cocoon, sino también Circo Loco, que se hizo con la gestión de un after cercano al aeropuerto, DC-10—, hizo que cambiara el sonido de las noches —una especie de minimal trance que tuvo como himnos temas tan épicos, pero a la vez tan profundos, como «Stoppage Time», del israelí Guy Gerber, o «Mandarine Girl», de Booka Shade—, aunque también el de los días.

Como había ocurrido en Berlín, los amaneceres no eran para regresar al hotel y pasar las horas siguientes entre la piscina y la habitación, comiendo techo, sino

para prolongar la fiesta en otro estado en nuevos espacios como raves en calas abandonadas o las matinales, que solían prolongarse hasta el próximo anochecer, y que con el tiempo inspirarían experiencias —cada vez menos casuales, y más pensadas para un público de clase alta dispuesto a gastarse un riñón en la entrada y los lujos— como Ushuaïa, el resort de lujo de la familia Matutes, los propietarios de Space/Hï. Pero en su origen, los afters de Ibiza eran espacios de refugio para fiesteros impenitentes a los que el descenso de los bpm les permitía continuar la fiesta sin un desgaste fulminante: era el momento para un house más clásico y elegante —durante el verano de 2006, uno de los temas más pinchados fue «Rej», del dúo Âme—, o para ese minimal fluctuante, con un groove estable y una melodía simple que gira sobre su propio centro sin concretarse en ningún clímax concreto, simbolizado en éxitos como «Jacuzzi Games», una producción del DJ de origen turco Loco Dice —en realidad, un trabajo en la sombra de su *ghostwriter* en el estudio, Martin Buttrich— que solidificó un sonido que sería imitado hasta la saciedad en los años siguientes: techno de apariencia sofisticada pero con la gravedad y el músculo para hacer orbitar a su alrededor a DJs renegados del trance y el hard techno —Dubfire, Misstress Barbara— hacia un nuevo subgénero dominante que, surgido del underground más movedizo, había conseguido hacerse popular allí donde la música de baile se hacía de oro. Habiendo conquistado Ibiza, el minimal —tanto en sus variantes techno y house — podía conquistar, si quería, el mundo entero. Y en cierto modo, lo hizo.

4

GUERREROS DEL DUB: EL CONTINUUM RAVE EN GRAN BRETAÑA, GRIME, DUBSTEP Y LA CRISTALIZACIÓN DE UN NUEVO PARADIGMA RÍTMICO

> Cuando empecé a hacer esta música fue cuando comencé a entender toda su dimensión abstracta. Es un sonido que te lleva a nuevos lugares, a otras dimensiones.
>
> MALA (Digital Mystikz)

El fiasco de las celebraciones fastuosas por la llegada del año 2000 y el consecuente gatillazo de los súper clubes en una fecha tan señalada había que entenderlo como un síntoma, también, de otro aspecto importante que estaba modificando de manera significativa el mapa de la música electrónica en los primeros años de la década: tras muchos años en cabeza, Gran Bretaña estaba perdiendo el liderazgo. Hasta ese momento, cuando hablábamos de cultura de clubes, ciudades como Londres, Manchester, Birmingham o Glasgow transmitían un poderoso halo de meca, era allí donde se forjaban las nuevas tendencias, donde estaba el poder de irradiación de la influencia. Pero parecía cada vez más evidente que el eje de rotación de la escena ya no estaba enclavado en Trafalgar Square, en cuyos alrededores se hallaban salas líderes del genuino *sonido inglés* —breaks, house anabolizado, techno con pátina cromada— como The End o Heaven, el veterano club gay que, por aquel entonces, acogía fiestas de trance progresivo programadas por promotores de gama mainstream como Bedrock o Gatecrasher. En aquel momento de total anemia creativa, el centro de influencia estaba desplazándose a Nueva York y a Berlín —a la vez que

despuntaba Atlanta como epicentro de un nuevo hip hop orientado al club—, ciudades las dos primeras con aires de bohemia y estilo propio que estaban aportando generosas bocanadas de aire fresco con las que combatir el desgaste ocasionado tras el final en falso de la era de los grandes clubes y sus franquicias.

Todo aquello sonaba a fin de ciclo, pues la familia electrónica había encontrado durante años en la capital inglesa, y por extensión en toda Gran Bretaña, algo así como la tierra prometida sobre la que disertaba el pionero de Chicago Joe Smooth en su himno de finales de los ochenta: era a Londres donde se iba a comprar discos en masa, donde se editaban las revistas que articulaban el negocio y canalizaban el flujo de información —sesgado y chovinista, pero abundante—, y había sido en Londres donde había emergido el fenómeno rave a partir de 1987, que fue dando paso a la consagración de una estirpe de DJs populares, con cachés cada vez más inflados, y que, cómo no, también residían en su mayoría en Londres. La ciudad comunicaba una sensación de gran poder, pero hacia 2001 el ímpetu de más de diez años de progresiones en cadena se había ido ralentizando, y el peso de la música inglesa en el mapa global ya no resultaba tan determinante.

En aquellos primeros años del siglo, la música electrónica más significativa que estaba ofreciendo Gran Bretaña a la escena global y a la industria del disco —que por entonces languidecía, golpeada por la tormenta que desencadenaba el fenómeno Napster— se podía resumir en una idea: el tímido resurgir de la cultura chill out gracias a nuevas bandas como Lemon Jelly, que desplegaban un sonido ligero poco memorable salvo algún tema puntual, tipo «Destiny» (Zero 7) o «Always» (Bent), esta última popular durante unas semanas gracias a su sample algodonoso tomado de una canción de Nana Mouskouri. Era música ideal para la resaca del house progresivo, y también para sacudir suavemente el tobillo un domingo por la mañana mientras se sorbía el té con leche en cualquier alféizar del Soho. En paralelo a este nuevo chill out, también estaba repuntando la escena llamada broken beat en el oeste de Londres, que abordaba una deconstrucción meticulosa, muy atomizada, de los ritmos ampulosos del funk de

los setenta. El broken beat era el relevo digital del viejo acid jazz, una mezcla entre la sofisticación del trip-hop, las tendencias más elegantes —y aburguesadas — del drum'n'bass y los destellos del deep house, todo eso sumado a la obsesión nostálgica por «aquella música de verdad» con la que se empecinó un grupo de coleccionistas obsesivos de jazz que tenía como lectura de cabecera revistas del tipo *Wax Poetics* o *Straight No Chaser*. Del círculo broken beat surgieron proyectos interesantísimos —Bugz in the Attic, Seiji o Hefner—, y su papel en esta historia no es ni mucho menos residual: el broken beat fue una manifestación underground temprana que dio impulso a una nueva estructura de negocio —tiendas como Soul Jazz o clubes como Plastic People, expresiones de una escena viva—, y que además tendió un puente que conectaba Londres con Berlín y Nueva York, una vía en dos direcciones por la que circulaban discos de soul y jazz para coleccionistas, apreciados por colectivos alemanes como el sello Compost o el sexteto Jazzanova, y en la que se intercambiaban opiniones sobre el house de factura más refinada. Hefner, de hecho, se desplazó a Berlín atraído por el magnetismo de la escena jazz/broken beat alemana, y fue allí donde redescubrió el deep house, participando en el proyecto My My junto a Nick Höppner, a quien ya hemos conocido como uno de los DJs residentes en Panoramabar. El broken beat, tras su fachada de joyería, deslumbres y virguería en los arreglos, era un síntoma de que la resurrección underground llegaría algún día —y en gran medida llegó, gracias a artistas como Bonobo, Floating Points y el primer Four Tet—. Pero ese agente de cambio decisivo, ese papel protagonista, no lo desempeñaría el broken beat, sino otra escena —la del dubstep— que por entonces daba sus primeros pasos y acabaría asumiendo el papel redentor y de resurrección para Londres.

Lo que sí tenía Londres era un flujo de energía, siempre en funcionamiento y que a principios de la década permanecía casi intacta, que Simon Reynolds ha identificado como el «hardcore continuum», una idea que podría resumirse en una larga historia —o, mejor dicho, una larga secuencia— de transformaciones y evoluciones del principio motriz de la cultura rave en Gran Bretaña. Cuando el

acid house llegó a Londres, el primer chispazo de vida *clubber* en la ciudad acabó provocando una reacción en cadena que terminó por volverse incontrolable: primero llegaron las fiestas multitudinarias de 1988, que proliferaron en la periferia de las grandes ciudades, y a medida que las fiestas crecían y se iba perfilando a su alrededor una nueva forma de funcionar —una composición social distinta de la masa participante, nuevos usos de las drogas y el desgaste físico provocado por su consumo, entre otros aspectos—, a la vez la música comenzó a experimentar una larga serie de transformaciones en el sonido, cada vez más veloz y/o moldeable. Primero atravesó una fase hardcore, alrededor de 1990, de rica invención rítmica y articulada a partir de varios apoyos estructurales —una red de emisoras de radio piratas, tiendas, sellos, clubes—, y con el paso de los años fue mutando en formas cada vez más complejas, distintivas e incluso siniestras: bleep, darkcore, jungle, drum'n'bass, UK garage, 2step. Estos subgéneros eran, en su mayoría, genuinamente londinenses, apoyados en ritmos rotos, bajos protuberantes y volcados en un tejido subterráneo que reaccionaba ante la comercialidad como si fueran anticuerpos en la sangre: justo en el momento en que una corriente se volvía demasiado popular, o su sonido demasiado monótono o previsible, la escena se transformaba rápidamente en otra cosa. De ahí el concepto de «continuum» de Reynolds, que da la idea de una evolución sostenida en el tiempo y que, como la energía, nunca se destruye y siempre se transforma.

El continuum hardcore se apoyaba en una estructura creativa y una cultura muy diferente a la que, en paralelo, había urdido el mainstream del house progresivo y los superclubes: eran mundos coincidentes en el tiempo, pero que raramente se mezclaban en el espacio. Así, cuando se abrió la grieta en el negocio del dance comercial y el público visibilizó su cansancio por la música de club, bajo todo aquel oropel seguía existiendo una resistencia fuerte, un circuito alternativo que mantenía viva la inercia de los primeros días: Londres podía refugiarse en el búnker para sobrevivir, si fuera necesario. Aunque cayera a plomo toda la estructura de poder económico del clubbing corporativo —los

cierres de *Muzik* y Cream como síntomas—, los cimientos de la escena subterránea seguían firmemente enraizados, provocando una constante efervescencia de ideas. Solo había que esperar a que el continuum hardcore accediera a revisar su código genético y encontrara una forma nueva de reinventarse. Había sucedido en el pasado y volvería a ocurrir en el futuro. Pero antes de que el dubstep echara raíces, era conveniente plantar la semilla.

Una de las características del continuum rave es que se organiza como una secuencia de pequeños pasos lógicos, cada uno consecuencia del anterior —sea como evolución, sea como reacción—; es el dibujo, pues, de un árbol genealógico en el que todos los miembros de la familia mantienen una estrecha cercanía, pero a la vez características singulares que los separan y provocan tensiones estimulantes. Hacia el año 2000, había una línea dinástica en declive —el drum'n'bass— y otra en ascenso —el UK garage—, pero los cambios que sobrevendrían temporadas después no pueden entenderse sin la fricción entre estas dos ramas.

El drum'n'bass había llegado al cambio de década con evidentes signos de desgaste, que se mantendrían durante años como una constante crónica en la escena —algo así como un cuadro médico de signos vitales débiles, aunque nunca planos—. El drum'n'bass, básicamente, había dejado de encontrar nuevas soluciones rítmicas y combinaciones audaces en su paleta de texturas, y había entrado en una fase monótona. En 2000 existían dos escuelas opuestas y previsibles. La primera era fría y dura, rica en baterías cromadas y líneas de bajo apocalípticas que evolucionaba del techstep de Ed Rush y Optical, y que se resume en un linaje de alcance internacional, consolidado a partir de «The Nine» —el himno aplastante y zumbón del colectivo Bad Company—, que servía de inspiración para proyectos como Konflikt, el dúo neozelandés Concord Dawn, el trío holandés Noisia y, sobre todo, a la banda australiana Pendulum, que a partir del éxito rotundo de su primer álbum, *Hold your Colour* (2005), aseguraría la supervivencia comercial de un drum'n'bass de riffs amartillados, líneas de bajo para una fiesta universitaria regada con toda clase de licores —el subgénero

conocido como clownstep, que parte del maxi «Body Rock» de Shimon & Andy C— y una retórica propia del rock de masas, en cierto modo emparentado con la afectación emocional y la angustia adolescente del nu metal. Por el otro lado, había una segunda escuela más líquida y cálida, un drum’n’bass de superficies relucientes y masas sonoras caudalosas, que circulaba a toda velocidad pero desprendiendo una imagen de paz y luz, muchas veces con arreglos de jazz fusión, liderado por productores como Calibre, Nu:Tone, High Contrast y London Elektricity; casi todos amparados por el sello más consistente de la década, Hospital Recordings, escudería heredera de Metalheadz, Good Looking y V Recordings. Aunque el drum’n’bass ha mantenido siempre una cuota de público nada despreciable —e incluso parcela fija en el superclub más emblemático de los 2000, Fabric, en cuya sala dos desfilaban los DJs más granados de la escena cada viernes por la noche—, también acabó por refugiarse en su propio entorno hermético, sin buscar en exceso la comunicación con el exterior: en líneas generales, la música escondía, bajo una factura impecable, una alarmante ausencia de ideas nuevas.

Las ideas revolucionarias estaban dándose fuera de esa escena, aunque en origen provinieran de ella. La vanguardia descontenta del drum’n’bass, asfixiada por la rutina, había empezado a husmear nuevas corrientes, se había fijado en el resurgir del house y del R&B, y había comenzado a edificar una nueva estructura de sellos, clubes y emisoras de radio, ofreciendo en sacrificio una manera de trabajar el ritmo que ya no podía aportar nada nuevo o significativo. Y una vez plantada la semilla, la siguiente fase de evolución del continuum rave comenzó a germinar.

1. Las raíces del dubstep: la fase oscura del garage y el amanecer del grime

Con paciencia, con constancia, la escena underground en Londres fue evolucionando paso a paso y, hacia 2006, el dubstep ya estaba plenamente configurado como género. Aún no había terminado de disolver las fronteras locales para consolidarse como el fenómeno de alcance mundial en el que terminaría convirtiéndose, pero el interés ya había empezado a correr como la pólvora: aparecía cada vez más en las conversaciones en internet, y la atención de la crítica musical había entrado en una fase de aumento vertiginoso. En ese momento, el sello Tempa —por entonces reforzado como la punta de lanza de aquel subgénero nuevo— decidió publicar una recopilación, auspiciada por Ammunition y Blackdown, que, con el elocuente título de *The Roots of Dubstep*, rastreaba los orígenes de aquella corriente y fechaba sus orígenes nada menos que en 1999. El disco incluía un cuadernillo desplegable en el que aparecía impreso un diagrama la mar de útil que, mediante flechas y conexiones, identificaba las principales influencias que habían alimentado el dubstep, que en el cuadro se hallaba situado en el mismo centro. Algunos de aquellos estilos precursores los hemos visto ya: existía, por ejemplo, una facción del drum'n'bass disconforme con la pulcritud de la escena ambient-jazz, pero también con la rama más oscura que gustaba al público adolescente con necesidad de gestionar su *angst*, y que, buscando una tercera vía de desarrollo, empezó a trabajar con un tipo de ritmos más deslizantes y flexibles. Por ejemplo, DJ Zinc, que había sido miembro del colectivo jungle True Playaz, había comenzado a producir temas legendarios como «138 Trek» con breakbeats cercanos al dub jamaicano, acomodados sobre un tempo deep house, y trabajados con un primor meticuloso.

A la vez, y esto es aún más importante, existía la corriente 2step garage, que era algo así como la facción femenina —o feminizada— de aquel speed garage que emergió hacia 1997, y que estaba proponiendo una transición de los clubes negros a tempos más suaves y texturas más resplandecientes, enriquecidas con samples de diva del house o el R&B. El speed garage primigenio consistía, en líneas generales, en un house vocal a la manera de Nueva York —uno de sus

pioneros involuntarios fue Armand van Helden— pero con líneas de bajo del grosor de un tronco de secuoya, a la manera del jungle. Aquel speed garage era una masa palpitante de bases trotonas y aroma a sexo: en los clubes se puso de moda vestir bien, encargar champán caro para compartir la botella en un reservado, y las chicas regresaron a la pista de baile después de que el drum'n'bass se volviera denso, siniestro y dominado por un estado de paranoia que había convertido los clubes en ambientes densos, humeantes y claustrofóbicos. El speed garage fue el primer síntoma de la transformación que iba a sufrir la música negra en este período: reflejaba una temprana fascinación por el modo de vida *gangsta* del rap de la costa Oeste americana —con su obsesión por la joyería, el calzado deportivo de alta gama y el club como centro de poder social, un espacio en el que fardar de estatus—, pero su momento de efervescencia fue breve, apenas duró unos meses, porque rápidamente la escena giró hacia un sonido más lento, más articulado y cuidadoso, en el que resaltaban dos rasgos principales: por un lado, estaba el bajo, que aunque palpitante ya no era un recurso avasallador —ese zumbido en plan wow-wow-wow del speed garage—, sino una pieza insustituible en una estructura rítmica integral en la que el breakbeat se había vuelto más complejo, como si fuera el engarzamiento de diferentes piedras en una joya que terminaba por emitir un resplandor único. Por el otro, aparecían líneas vocales en las que la voz femenina —inspirada en las estrellas del R&B del momento, según el molde de producción de factorías como LaFace— se empleaba no por sus cualidades líricas, sino por sus propiedades rítmicas: las frases del R&B, en manos de los primeros productores de 2step garage, se convertían en una cadencia silábica entrecortada, líneas melódicas seccionadas para que avanzaran como una secuencia de golpes.

Esta técnica estaba heredada de varios productores americanos de house —Todd Edwards y Marc «MK» Kincher—, quienes, a principios de los noventa, comenzaron a tensar la estructura rítmica del garage y a tratar la voz de la diva eufórica como una pieza más del mecanismo rítmico. Edwards, que resurgiría a partir de 2001 como colaborador de Daft Punk y como padrino del garage

británico, explica que su fuente de inspiración en el tratamiento vocal fueron las grabaciones de Enya, la estrella irlandesa de la new age. «La primera vez que escuché “Orinoco Flow” no entendí lo que ella estaba cantando, de lo bien que estaba integrada la voz principal con el resto de elementos de la canción», me explicaba Edwards. «Así que empecé a experimentar en mis temas con la técnica de las armonías vocales de Enya; sin ella, mi trabajo no existiría.» Sería atrevido decir que sin Enya tampoco existiría el UK garage —al fin y al cabo, Edwards es solo una pieza en un tablero en el que también tienen importancia capital productores de R&B como Dallas Austin o Timbaland—, pero más que el esplendor de la canción, en el primer garage inglés lo verdaderamente decisivo era el proceso de abstracción rítmica a partir de la voz. «Yo no escuché dubstep hasta 2008», continúa Edwards, «y mi primera sensación fue que aquello me recordaba a las producciones de Timbaland. No fue hasta más tarde cuando descubrí que aquella escena me citaba a mí también como una influencia, algo que me tomé como una confirmación de que había seguido el buen camino».

El 2step garage tiene un pulso rítmico quebrado y da la impresión de que avance a trompicones. Esos pequeños resquicios que permanecen vacíos en medio de lo que, a primera escucha, parece una estructura densa y dinámica —y que hace que la música pueda respirar, e incluso jadear— son los que impulsaron la buena fortuna del género en los años siguientes. Por un lado, el 2step era una base perfecta para estructurar canciones pop: cuando la voz no estaba trabajada como una sección rítmica, podía ser simplemente un recurso cercano al soul o al R&B, y por tanto facilitaba la fabricación de éxitos de club, pero también de radio, como «Rewind» —The Arftul Dodger, con la voz invitada de Craig David, efímera pero poderosa estrella de la música urbana inglesa—, «Destiny», de Dem2, o «Sincere», de MJ Cole. Por el otro, empezaron a llegar los MCs, y como reacción a la contra, también desaparecieron las voces, con lo que la producción en bruto encontró aún más margen para experimentar con texturas. Así, el 2step entró en su fase de tensiones: un sonido hipercomercial —y a la vez lujoso y lujuriosamente vanguardista—, y al mismo tiempo otro más convulso y

sombrío, la primera estación de un trayecto que conduce a la siguiente etapa de esplendor del continuum rave, el que conecta el grime con el dubstep.

Mientras el 2step más comercial empezaba a saltar de las emisoras clandestinas al tramado industrial de las radios comerciales, los videoclips de televisión y los grandes sellos —tanto Artful Dodger como MJ Cole acabaron firmando por *majors* para publicar sus álbumes de debut—, el circuito de ondas piratas en Londres empezaba a apoyar los nuevos discos que llegaban de pequeños sellos como Ghost, Locked On o Road. La primera de las recopilaciones *Sound of the Pirates* editadas por el sello Locked On, en 2000, seleccionada por Zed Bias, era una guía de orientación extremadamente útil para captar las fluctuaciones de cambio y las distintas orientaciones que estaba tomando el garage: estaba aquella facción continuista con el destello diamantino de la escuela más sensual —Wookie, Mr. Vegas, la reivindicación constante de clásicos olvidados del house americano como «Gabriel», una exaltación del deseo producida por Roy Davis Jr.— y la onda oscura de Phuturistix o Maddslinky, uno de los diversos alias del propio Zed Bias. Aquel garage «oscuro» no era un sonido uniforme, pero tenía varias particularidades interesantes: por un lado, era la vía de escape de varios productores de drum’n’bass con la necesidad de salirse de una escena estancada, como Steve Gurley —héroe de los viejos días del jungle atmosférico, cuando firmaba como Foul Play—, y por el otro, de la sección más futurista del broken beat, que había asumido que la exquisitez negra que valía la pena en aquel momento era la del R&B de Aaliyah o Brandy, y no el soul-jazz de los setenta. Así, entre breaks sincopados y *basslines* oscilantes (ninguna más musculosa que la del remix de Timo Mass para el «Doom’s Night» de Azzido da Bass, una de esas construcciones de bajo que, de tan gruesas, parece que den sombra) empezó a surgir una escuela de abstracción garage liderada por ingenieros como El-B u Oris Jay, y que tuvo como manifestación más comercial —y en cierto modo efímera y poco reivindicada— a Stanton Warriors. Cuando esta línea se destilara y se transformara en una arquitectura más profunda, depurada de aristas rugosas,

surgiría el dubstep.

2. Es una cosa de Londres: orígenes y consolidación del grime

En paralelo, empezaba a tomar forma el grime, otra expresión vocal de la escena garage británica en la que la influencia fundamental ya no provenía de las divas virtuosas del R&B con facilidad para adornar el canto con la técnica del melisma, sino del verbo esputado y el liderazgo carismático del rapero del hip hop. Londres, y en general toda Inglaterra, siempre habían tenido un problema con el hip hop: eclipsada por la fortaleza y el carisma del rap de Los Ángeles y Nueva York, la escena inglesa debía resignarse, como la del resto de Europa, a ir a rebufo, por mucho que les uniera un mismo idioma. El hip hop no es un asunto exclusivamente de palabras, sino también de acentos, de fraseos y dicciones, y los raperos británicos no habían dado con una estructura fonética adecuada para competir con las mismas armas contra bestias líricas como Guru o Nas; en el hip hop, género profundamente tribal y chovinista, un rapero inglés era, técnicamente, tan extranjero como uno japonés. Sin embargo, la figura del MC estaba plenamente enraizada en la cultura rave desde comienzos de los noventa, más por influencia de la tradición de los *sound systems* de la inmigración jamaicana que por el hip hop, y subgéneros como el breakbeat —Shut Up & Dance, Ragga Twins, Freestylers— o el primer ragga-jungle no se pueden entender sin el apoyo vocal de un maestro de ceremonias, cuyas atribuciones, generalmente, eran la de reforzar el vínculo entre la pista y la cabina, jaleando al público con instrucciones para saltar, levantar los brazos o entrar en una fase de convulsión, o indicando al DJ cuándo debía detener un disco o rebobinarlo por completo para hacerlo sonar de nuevo —lo que se conoce como hacer un *rewind* —. Esta tradición tuvo continuidad en la escena garage, más específicamente acondicionada para que las palabras pudieran gravitar sin problemas alrededor

de un ritmo voluminoso.

En muchas ocasiones se ha identificado el grime como el verdadero hip hop inglés. En apariencia, podría ser así, pues no deja de ser una metralla lírica sobre un beat pesado, pero el grime es una criatura diferente que, aunque no pueda escapar a la alargada sombra del rap, se rige por otras normas, algunas de las cuales derivan de una respuesta al elitismo que había empezado a dominar la política de los clubes garage, donde se prohibía el acceso con zapatillas deportivas. «Era garage oscuro», sostenía Wiley en una entrevista en *The Guardian*. «Era música que intentaba ser garage pero que no encajaba, así que se convirtió en otra cosa», aliándose por el camino con subculturas pandilleras como el gangsta rap, pero también con el sustrato cultural jamaicano que latía poderosamente en las calles de Londres. Por ejemplo, uno de los primeros éxitos del garage con MC —«Booo!» (2001), del productor Sticky con la participación de Ms. Dynamite— pertenece más a la tradición del *bashment*, de las fiestas de reggae alborozadas, que a la del boom bap, el característico ritmo grueso del hip hop del Bronx. En la fase del garage previa al grime, los MCs tenían partes testimoniales en muchos temas cuyo espacio venía determinado por los respingos protuberantes de las líneas de bajo, como el trabalenguas enunciado por MC Rumpus en «Neighborhood» (1999), uno de los primeros bombazos de Zed Bias. Pero aquella tendencia se invirtió con la entrada en escena del dúo Oxide & Neutrino, que no solo ponía al vocalista (Neutrino) al mismo nivel de relevancia que el DJ (Oxide), sino que acortaba la distancia entre las habituales proclamas fiesteras del MC («When I say you say we say they say make some noise» o «Mister DJ gime me that reload») y un discurso reconocible dentro del imaginario gangsta, y no solo por los antecedentes penales de los protagonistas de la escena. El primer éxito de Oxide & Neutrino, «Bound 4 da Reload» —también conocido como «Casualty», por samplear la sintonía de la popular serie de televisión inglesa del mismo nombre, ambientada en un hospital—, tenía el clásico beat garage y la frescura vocal de un MC habituado a animar las raves, pero la producción estaba plagada de sonidos como el de una pistola

amartillándose y ráfagas de disparos, mientras una voz sampleada y estirada como una goma exclama «¡Ah, me han disparado, no me lo puedo creer! ¿Podéis dejar de pegar tiros?». Los singles posteriores, que acabarían reunidos en el álbum *Execute* (2001), abundaban a su vez en un lenguaje incorrecto («Up Middle Finger», «Don't Give a Damn»), bravucón («Only Wanna Know U Cos U're Famous») o pendenciero («Fighting Machine»). En aquel momento, el garage había traspasado el umbral que lo llevaba del club y su hedonismo desinhibido a la calle de los barrios marginales, con su composición racial mixta, sus altos índices de delincuencia y de abandono escolar, y la presencia constante de armas y drogas.

Hubo una excepción en esta tendencia que conducía irremisiblemente a los bajos fondos y a los barrios eminentemente negros y con altos porcentajes de desempleo. A partir de 2001, un joven rapero de Birmingham que se había trasladado a vivir al barrio de Brixton, en el sur de Londres, empezó a publicar una serie de singles en 679 Recordings —sello de corte indie que supo olfatear la oportunidad—, y dio con un lenguaje, una iconografía y un ambiente que no se habían creado en la música inglesa desde los mejores días del sonido Bristol (Tricky, Portishead). Mike Skinner se hacía llamar The Streets, y en su nombre artístico —«las calles»— estaba perfectamente resumida su adoración por el hip hop: sus historias eran una mezcla entre costumbrismo del Londres popular y batallitas de bebedor empedernido que lleva una vida de fiestas, amaneceres etílicos en casas ajenas, resacas y mediodías solucionados pidiendo comida a domicilio; también trataba sobre ligar con chicas guapas y sobre fiestas garage, pero lo esencial de la aportación de The Streets a esta historia era la originalidad de su propuesta, pues a partir de fuentes principalmente garage —las líneas vocales troceadas de «Has it Come to This?», la meticulosa construcción de un bajo palpitante en «Geezers Need Excitement» o el conjuro futurista «Let's Push Things Forward», que venía a ser una fórmula mágica para convocar el espíritu del continuum rave—, había dado con una forma exclusivamente inglesa de optimizar la estética del hip hop.

El primer álbum de The Streets, *Original Pirate Material* (2002), es un clásico al que no se le apaga el brillo. Skinner no solo ideó un cuidadoso diseño de texturas en las que titilaban arreglos de cuerda exquisitos y la pulsión nerviosa del garage, sino también unos textos de enorme calidad que remitían a la larga historia del pop británico como crónica de los héroes de la clase obrera. Sin ser un espécimen del gueto auténtico, The Streets era la voz del raver que busca en las noches de fiesta la rendija por la que escaparse de la dura vida entre semana habitual entre los grandes perdedores de la globalización, y que subsiste con trabajos de mierda —antes sería servir pollo frito en una franquicia y hoy repartir cenas en bicicleta—. El siguiente álbum de The Streets, *A Grand Don't Come for Free* (2004), supo mantener la tensión rítmica y la delicadeza de los arreglos —«Blinded by the Lights» es una de las primeras canciones de la década sobre la nostalgia rave, sobre esos momentos efímeros en los que el cansancio de la noche se transforma en un instante bello, y no hay mejores pasajes de cuerdas en toda su discografía que en «Empty Cans»—, pero había cambiado el discurso: Skinner empezaba a explicarnos su escalada social, su triunfo económico; todavía ocultaba su adicción a la cocaína que le haría malgastar el dinero, tratar a su entorno como basura y que le sumiría en un declive creativo que duraría tres álbumes más, tan correctos como irrelevantes. Pero durante aquellos tres años de esplendor, The Streets fraguó el milagro de ese garage que, surgido de la oscuridad de los clubes, conquistaba el paraíso del pop.

The Streets no era grime en ningún caso, pero sí fue el primer ejemplo, en sincronía casi perfecta con su equivalente negro, Roots Manuva, que demostraba que un rapero inglés podía construirse un terreno propio —es decir, sin copiar a los vocalistas estadounidenses— y tener incidencia en el mercado local, un axioma que muchos jóvenes MCs del este de Londres se empeñaron en poner en práctica casi al mismo tiempo. Los barrios del este han cambiado significativamente en los últimos años y, sobre todo a raíz de la concesión de los Juegos Olímpicos de 2012, las zonas de Hackney y Brick Lane empezaron a

transformarse de manera drástica, iniciándose un proceso de especulación urbanística y gentrificación que todavía hoy sigue en marcha, y que en gran medida ha extirpado el alma a un área identificada con las clases trabajadoras, y que hoy responde al cliché de zona de recreo de la bohemia artística, plagada de cafés con adornos de madera lijada. A medida que avanzaba la década, Brick Lane y Hoxton terminaron por identificarse con el feudo del electroclash en Londres y con una populosa escena nocturna de bares y fiestas en clubes pequeños, pero a principios del 2000 toda aquella región del este era lo completamente opuesto al oeste: con su centro neurálgico en Notting Hill y Portobello Road, el oeste de Londres y sus barrios de clase media acomodada y preeminentemente blancos era el foco de creación del broken beat. Así que, en gran medida, la aparición del grime sirvió para recalibrar el desequilibrio territorial y social y dar voz a comunidades que hasta ese momento habían participado en las raves como masa de público, pero no como colectivo creador.

«Grime», que en inglés significa algo parecido a «mugre», fue la etiqueta acuñada por Simon Reynolds para identificar una escena surgida del garage pero que rápidamente articuló un discurso propio sostenido en el binomio rapero + disc jockey/productor, bajo la influencia de la iconografía del hip hop americano —gorras, zapatillas con lengüetas ampulosas, pistolas y bandanas, códigos textuales mediante la posición de los dedos al saludar, etcétera—, y que definitivamente se había hecho con el monopolio de la música callejera, pues resultaba la manera más eficiente de expresar estados de angustia, rabia o necesidad de desfogarse, de una manera parecida a como el punk lo había hecho veinticinco años antes. Si The Streets rapeaba como la seda, el grime lo hacía con una superficie de esparto. El grime inicial era sucio, violento, desplegaba bases rítmicas roñosas, con aristas oxidadas, y los vocalistas escupían palabras con disgusto y asco.

En los primeros pasos del grime como nueva fuerza surgida del continuum rave el primer protagonismo lo tuvieron los temas instrumentales: bases minimalistas que eran fundamentalmente un break encallado, sin inercia pero

con el chirrido de un taladro neumático y un latido hueco del bajo, como en «Pulse X» de Musical Mob, primera encriptación del código genético del grime instrumental, o las producciones de Wiley, saludado por la escena como «el padrino», el pionero de una estética congelada y minimalista que el propio autor identificaba con la etiqueta «eski», en el sentido de «esquimal». Los eski beats de Wiley eran como témpanos de hielo, bloques impenetrables y fríos de pulsión rítmica —títulos como «Frostbite», «Snowman» o «Ice Rink» no hacían más que reafirmar la intención—, y estaban pensados para que se rapeara por encima con unas reglas específicas: cada ocho compases, se producía una alteración en el beat que obligaba al MC a cambiar de estrofa, o al productor a cambiar de vocalista. Esta estructura —que está en la base de que al grime instrumental también se le conozca como 8bar, pues la rigidez de los ocho compases, ni uno más ni uno menos, es casi un dogma— ayudaba a que las bases estuvieran menos saturadas que el típico beat garage, y así se liberaba densidad para que el MC demostrara sus habilidades. El garage vocal, con una dinámica pensada para el club, derivó en un grime comparativamente más cercano al hip hop, donde lo importante no era su funcionamiento en la pista de baile, sino en el espacio mental delimitado por unos auriculares, o un cuarto pequeño y angustioso donde se iba a jalear la habilidad vocal del MC. El grime es pura energía, ímpetu violento, pero no es música pensada para ejercitar el cuerpo.

En un primer momento, el grime fue un asunto de *crews*, de colectivos de varios vocalistas que orbitaban alrededor de un productor que delineaba bases como si fueran sencillos haikus de angustia urbana. Alrededor de Geeneus & DJ Slimzee, los fundadores de Rinse FM, la última gran emisora pirata de Londres, se había formado Pay As U Go Cartel, un avispero de MCs que animaba las noches garage y entre los que destacaron Maxwell D y Plague. También estaba ahí originalmente Wiley, que en 2002 ya había abandonado su plaza en Pay As U Go para organizar su propia pandilla, Roll Deep, una respuesta inicialmente contraria a la cultura del *bling* y de la que surgirían algunos de los raperos más destacados de los años siguientes: Riko, Flow Dan, JME, Skepta y el joven

Dizzee Rascal, la primera estrella mediática del grime. De Nasty Crew, articulada alrededor del productor Terror Danjah, surgirían asimismo voces como Kano, D Double E o Jammer, mientras que los pioneros Oxide & Neutrino estaban integrados en una formación mucho más extensa, So Solid Crew, que había estado publicando material —su primer álbum, *They Don't Know*, es de 2001— antes incluso de que Mike Skinner acaparara el foco del garage-rap y se desencadenara la tremenda avalancha de *white labels* y apariciones fugaces en las emisoras de radio de los primeros MCs de grime puro. So Solid estaban a medio camino entre el garage y el grime: las bases de Oxide eran saltarinas y algo cómicas, y había un genuino deseo de participar de la cultura rave; no sería hasta el segundo disco, *2nd Verse* (2003), cuando se conformarían con imitar a OutKast, Ludacris y otras estrellas del hip hop del sur de Estados Unidos, de modo que se apagó cualquier interés posterior hacia ellos por falta de personalidad.

So Solid alcanzaron un amplio eco mediático y estuvieron en el centro de muchas polémicas del primer grime, descrita como una escena conflictiva y peligrosa —a Asher D, uno de los cerca de treinta miembros de la banda, lo detuvo la policía por portar armas sin licencia, el productor Carl Morgan fue condenado a treinta años de cárcel por asesinar a un músico rival, en el historial del grupo se cuentan varios tiroteos en clubes y acusaciones de violaciones a fans, y esto es solo una parte mínima de su historial delictivo—, pero el desarrollo posterior de la escena nunca llegó a pasar por ellos. Su papel es el de avanzadilla en un momento germinal de la escena, un síntoma de la capacidad comercial del garage-rap londinense, cuyos frutos recogerían otros.

Un joven airado del este de Londres, Dylan Mills —conocido en adelante como Dizzee Rascal— sería quien lograra que el nuevo grime orbitara alrededor de un sonido original, evolucionado a partir de los eski beats de Wiley —de tono metálico, plagado de impurezas, punzante como un filo infectado y que se metía en la cabeza como un clavo introducido a martillazos—, que marcaba distancias con el hip hop americano y con el garage de club. Era un torbellino de rabia y

ruido nunca antes escuchado. Su primer tema de éxito, «I Luv U» (2002) —una especie de «Billie Jean» postindustrial donde Rascal rechaza las acusaciones de paternidad negligente por parte de una exnovia celosa y vengativa—, era como caminar de manera errática por un suelo cubierto de vidrios rotos y lava ardiente. Dizzee Rascal rapeaba con furia y con un *flow* irregular sobre una base que subía y bajaba como un muelle, y que tenía parecidos razonables con el gabber holandés y algunas diabluras de Aphex Twin pensadas para hacer sangrar los tímpanos. Un año después de aquel single, Rascal demostraba que no era flor de un día con *Boy in da Corner*, su álbum de debut para el legendario sello XL Recordings.

En septiembre de aquel 2003, *Boy in da Corner* se alzaba con el prestigioso Premio Mercury —dotado con veinte mil libras y el reconocimiento oficioso de ser el mejor disco del año publicado en Gran Bretaña—, y el grime abría una nueva etapa en la que las *crews* empezaban a perder peso específico en beneficio de los individuos, raperos que dejaban de ser piezas en un engranaje caótico de amateurismo callejero para ser proyectos de estrella codiciados por la industria. En el grime había algo de dejadez en muchos aspectos: los medios de promoción utilizados por los MCs, hasta entonces, no iban más alla de recibir invitaciones para ser anfitriones por un día en programas de radio y dejar en las tiendas especializadas sus vinilos, pero de manera imaginativa surgieron varias iniciativas que ayudaban a subir el perfil artístico y lograr ingresos, entre ellas antologías de vídeos caseros e improvisaciones en DVD, como la serie *Lord of the Mics* impulsada por Jammer, que dinamizaba la escena escenificando batallas verbales entre raperos con las que no solo crecía la competencia de los artistas y la competición entre ellos, sino también su aceptación por parte de porciones mayores de público en la periferia de Londres. Porque en el fondo bullía una escena con capacidad de trascender el gueto y alcanzar un radio de influencia mayor por todo el territorio inglés: la recopilación *Run the Road* —editada por 679 Recordings en 2005, y cuya licencia para el mercado americano era de Vice Records, que había detectado el síntoma subversivo que flotaba en el aire y

empezaba a desvincularse del electroclash— fue la primera ocasión en que el grime apareció articulado de manera concienzuda en una antología. En ella figuraban todas las voces relevantes de la primera generación, de Dizzee Rascal a Kano, y de Durrty Goodz a Tinchy Stryder.

En el momento en que Dizzee Rascal se separó del pelotón del grime, la escena —que ya había dejado de estar centrada en Londres y se había expandido a otras ciudades de Inglaterra— tuvo la oportunidad de elegir entre dos caminos. Uno, conservador en apariencia, pasaba por mantener los pies firmes en el suelo del gueto y, poco a poco, ir madurando un sonido genuino —racimos de ocho compases con riffs como de sintonía de videojuego de lucha y bajos que rebotan como bolas de goma— que, durante más de una década, ha sido para el género como los bucles sintéticos de Giorgio Moroder para la música disco o el latido sincopado del dub para Jamaica, un patrón modificable pero siempre reconocible, sobre el que armar una larga tradición a partir de leves mutaciones del código. Las últimas sensaciones del grime a partir de 2014 —vocalistas azufrosos como Novelist, Stormzy, el repunte de popularidad de Lady Leshurr o Skepta, y figuras con un ángulo más vanguardista e intelectualizado como GAIKA— han trabajado generalmente sobre la plantilla 8bar de siempre, y aprovechado los ciclos matemáticos y exactos de ocho compases del beat grime para esparcir una fluidez vocal desbordante, incluso incidiendo en detalles nuevos: hay mayor saturación de sintes cósmicos que renuevan el halo postapocalíptico del grime original y también programaciones rítmicas de la TR-808 que, con patrones incisivos y minimalistas, han renovado también la conexión del género con la última ola del dancehall jamaicano. En cierto modo, el grime no ha dejado de tener una idea sucia, pero fascinante, del sonido del futuro.

Pero a medida que el grime captaba también la atención más allá de los círculos especializados, en muchas *crews* se consideró que había un filón comercial que explotar, y que la estrategia pasaba por asimilar el género genuinamente londinense al hip hop más rentable, y así, americanizándolo y

conectándolo con el pop, aspirar a alcanzar una mayor clientela. En su primer álbum individual, Kano —que, como The Streets, firmó por 679 Recordings en 2005 y lanzó ahí su *Home, Sweet Home*— ya optaba por acercarse al R&B, derivar el rapeado crudo y cortante del grime al fraseo más fluvial del rap de Nueva York, y potenciar una estética urban indistinguible de la americana, fotografiándose en chándal y con la capucha puesta. En realidad, por parte del grime nunca hubo una intención de provocar una nueva *british invasion* como la de los grupos de rock'n'roll de los sesenta que conquistaron el mercado americano, pero si se veía la más mínima posibilidad de ampliar el mercado, se desviaban esfuerzos para intentar penetrar en la escena americana permeable a los sonidos electrónicos. Todos los pioneros, de JME a D Double E o Durrty Goodz lo intentaron, con mayor o menor fortuna.

El interés de Vice Records por el grime —a la vez que por grupos rock como Bloc Party o Turbonegro— era un síntoma de que entre el público hípster y algunos lectores de *Pitchfork* había curiosidad por ese sonido inglés que, sin ser hip hop, se parecía mucho y canalizaba una energía violenta y primaria, y en las tiendas más selectas era posible encontrar copias de importación del primer álbum de Dizzee Rascal a precios algo desorbitados. Los intentos ambiciosos de penetrar en el mercado americano eran escasos porque la experiencia advertía de la dificultad de invadir un mercado tan complejo con una música local. El caso de Ms. Dynamite, algo así como la equivalente londinense de Lauryn Hill, fue especialmente sintomático, pues incluso teniendo a su favor la calidad de su single «Dy-Na-Mi-Tee» —que tuvo una gran incidencia en Londres— acabó estrellándose comercialmente contra el muro del mercado del pop internacional: se daba, en definitiva, una lucha entre dos modelos de proporciones desiguales y sonidos en espectros opuestos, por mucho que estuvieran unidos por la versatilidad lírica y la estética callejera. Dizzee Rascal sí logró por fin obtener una penetración mínima en el mercado americano a partir de *Showtime* (2004), aunque le costaría cinco años dar con un hit que le proporcionara visibilidad en el mainstream —y, cuando llegó, ya no era grime, sino EDM—. Mientras tanto,

el padrino de la escena, Wiley, desplegaba la estrategia del péndulo en su abundante producción discográfica, que se cuenta por decenas de títulos: por un álbum o mixtape con credibilidad callejera que publicaba —*Treding on Thin Ice* (2004) fue el resumen de sus primeros eski beats y *Playtime is Over* (2007) una confirmación de la madurez que había consolidado el grime en pocos años—, con el siguiente asalto intentaba infiltrarse en las listas de éxitos con la receta simple de injertar melodías y ganchos de pop comercial en sus canciones, sostenidas sobre sus bases elásticas de siempre, y a las que envolvía en la retórica del nuevo rico («Wearing my Rolex», «Cash in my Pocket», ambos en su primer disco para un sello multinacional, *See Clear Now*, de 2008), que era un tópico frecuente en el rap de aquellos años del que también participaban MCs como Tinie Tempah o Skepta. En lo estrictamente personal, a Wiley no le ha ido nada mal —es el primer talento principal del grime, por ejemplo, que ha publicado sus memorias: *Eskiboy* es un tomo autorizado y publicitario con la única intención de confirmarse como el primer y único padrino del grime—, pero en aquella ofensiva por la conquista de un público no especializado, el grime pareció fracasar en su intento de transformarse en una alternativa viable en el mercado del pop. Por un momento, dio la impresión como si su ciclo se hubiera acabado hacia 2008, el año de máxima ebullición del dubstep.

3. Regreso al espacio: el dubstep, de Croydon a la blogosfera

Para quien no viva en Londres ni tenga un mínimo conocimiento de la distribución geográfica de la ciudad —una división administrativa en municipios que conforman el «Gran Londres»—, Croydon es un lugar periférico difícil de ubicar. Quien llega a la capital en tren desde el aeropuerto de Gatwick, por ejemplo, quizá advierta que una de las últimas paradas de la línea de cercanías que concluye en Victoria Station es Croydon, una región al sudeste que, aunque

esté relativamente desconectada del centro, es uno de los motores económicos de Londres, un centro de actividad boyante en el que muchos aspectos de la vida discurren como si fuera una ciudad aparte; de hecho, tras su incorporación a Londres a finales del siglo XIX, Croydon ha intentado convertirse en ciudad desligada en varias ocasiones. En Croydon las cosas discurren a otro ritmo, y a principios de la década de 2000 tenía también su propia infraestructura de tiendas de discos y de clubes, vinculada al underground que empezaba a bullir con la transformación oscura del garage. En una de ellas, Big Apple Records, comenzó a fraguarse una revolución que aún resuena en la actual organización de la escena electrónica mundial.

La palabra «dubstep» se acuñó para dar nombre y significado a una escena de garage experimental del sur de Londres en un artículo de portada de la revista californiana *XLR8R* —en la tapa de aquel número aparecían Horsepower Productions, un trío formado por Benny Ill, Lev Jnr y Nasis, veteranos del 2step y del drum'n'bass—, y la tesis de partida era que en el 2step estaba produciéndose una revolución en las texturas similar a la que estaba experimentando el techno en Alemania: fijación por el detalle y el brillo, afán experimental y suma preocupación por la amplitud espacial de las producciones. En el dubstep original, por ejemplo, habían desaparecido varios rasgos preponderantes del 2step garage: las voces femeninas y los MCs ya no se encontraban ahí, ni la textura rasposa ni el rigor rítmico casi militar. Por el contrario, era música espacial y resonante, amplia, profunda e instrumental, con un subgrave palpitante —de ahí el prefijo dub, que remite a la raíz jamaicana, aunque también se explica en el sentido de la proliferación de *dub versions* de temas que eran vocales en su origen, como ocurriría en el house americano, donde el productor solía extraer un remix instrumental con amplia potencia de bajo—, y esa reedificación minimalista resultó ser beneficiosa. Una vez más, el continuum hardcore había dado con otro lienzo (casi) en blanco para reescribir su historia.

La tienda de discos Big Apple, en Croydon, marca el minuto cero del dubstep. Era ahí donde un grupo de amigos que, o bien trabajaban tras el mostrador, o bien se dejaban los ahorros en *white labels*, estaba creando la base de un nuevo sonido, un garage seco, palpitante y espacioso. En Big Apple había un amplio surtido de sellos pequeños como Ghost o Run, mucha música jamaicana y una sección de house y techno, lo que ahorraba al público del sur de Londres tener que ir a comprar los discos a Black Market, tienda clásica de los sonidos del continuum hardcore en el Soho —y que, a la vez, fomentaba cierto aislamiento, todavía posible en aquellos años previos a la eclosión definitiva de internet—, y ya en 2002 el equipo de la tienda incluso fundó un pequeño sello para dar salida a las primeras producciones de aquellos artistas locales que trataban con nuevas estructuras y tenían un sonido propio entre manos. La primera referencia de Big Apple la firmaba Artwork, y las dos siguientes Benga y Skream; más tarde se sumaron otros productores del sur como la familia DMZ —el dúo Digital Mystikz, formado por Mala y Coki, y su compinche Loefah—, que eran ajenos al núcleo duro de Big Apple, pero estaban interesados por igual en el espasmo retumbante del bajo revestido de apliques cristalinos. Y, de este modo, el primer pálpito del dubstep en el sur de Londres fue transformándose en un movimiento sísmico que, en muy poco tiempo, fue extendiéndose por toda la ciudad y difundiéndose a través de las emisoras piratas, las primeras comunicaciones en red facilitadas por los foros de internet y la entrada en juego de varios clubes centrados exclusivamente en este sonido, como Babalou, en Brixton, donde DMZ organizaron algunas de sus primeras fiestas, o FWD>>, que ocupó el espacio de Plastic People, antigua plaza fuerte del broken beat y de la IDM rota de la época, para crear el marco definitivo gracias al cual se pudo articular una escena más nutrida y compleja.

«Mi primera experiencia de club fue FWD>>», recordaba David Kennedy, alias Ramadanman, en una charla con alumnos de Red Bull Music Academy en Madrid. «Aunque suene a tópico, a mí me cambió la vida. Plastic People era un club pequeño, con mucho humo. Por entonces no sabía que existía toda esa

cultura alrededor de la idea del bajo, y hasta que entré en un club de dubstep no sentí todo el espectro grave del sonido retumbando en el pecho. En FWD>> había una sensación de comunidad, veías las mismas caras cada semana. Si oías hablar a alguien de dubstep por la calle, es que había estado ahí. Allí acudían DJs, blogueros, todo el mundo, y se creó una red de contactos.» A diferencia del 2step precedente, que tuvo su punto culminante en una época pre-internet, y del grime, al que le penalizaba ser una cosa muy de Londres («It's a London ting», como se decía en *slang*), el dubstep sí supo construir una estrategia de alianzas y, en un momento en que la primera estructura de bitácoras daba paso a las redes sociales —el tránsito de Blogger a Myspace, en resumen—, supo articular un diálogo dentro de la escena y proyectarlo al exterior, gracias al éxito de un canal ajeno a la prensa tradicional, *DubstepForum.com*, que permitió su expansión por la esfera mundial. Lo mismo que la web *Resident Advisor* había conseguido en la red internacional del techno y el house —ser una combinación entre revista y tablón de anuncios—, lo estaba haciendo el dubstep con medios similares.

El sello central en este arco evolutivo fue Tempa, fundado por el promotor de club Neil Jolliffe y que, en un principio, se nutrió de los lanzamientos pioneros de Horsepower Productions, cortes como «Gorgon Sound» que eliminaban la pátina oscura del garage y se adentraban en la producción cuidadosa, destellante, con un efecto envolvente que, solo en apariencia, vinculaba el garage experimental con la tradición inglesa de la IDM —música que surge del club, pero que se consume en casa—, y que demostró todo su potencial en una obra maestra primeriza, el álbum *In Fine Style* (2002). La posible conexión entre dubstep y música electrónica «inteligente» no es caprichosa: en 2004, y con el título de *Grime*, el sello Rephlex publicó una antología de tres productores de garage experimental —Mark One, Plasticman y Slaughter Mob— que estaba más dirigida al consumidor de vinilos de Aphex Twin que al núcleo duro de la escena; a los pocos meses hubo una segunda parte aún más canónicamente dubstep con aportaciones de Kode9, Loefah y Digital Mystikz. Y aunque la naturaleza genuina del dubstep se vive en la pista de baile, con el bajo

revolviendo las vísceras con cada golpe, también es un tipo de música que provoca cierto aislamiento mental; en los clubes de dubstep lo habitual era bailar con la mirada fija en el suelo —*eyes-down skank*, según la jerga de la escena—, buscando refugio en una experiencia subjetiva y cerebral resumida en piezas históricas como «Anti War Dub» (Digital Mystikz), la piedra de toque de todo el sonido de esa época. «Cuando hago esta música», me explicaba Mala, «estoy en un espacio físico, pero en realidad estoy dentro de mi cabeza. Al hacer dubstep, empecé a preguntarme sobre la mente humana. Me gustaría poder alcanzar ese nivel de abstracción siempre, porque cuando estás en ese plano mental al que te lleva esta música, no sientes deseo por nada más: no necesitas fumar, no necesitas beber ni comer. No necesitas levantar el teléfono y llamar a quien sea, no necesitas diversión ni familia».

En Tempa apareció también el que posiblemente fuera el tema definitivo del dubstep entendido en estos términos de abstracción y pegada violenta, «Midnight Request Line», de Skream. Oliver Jones se había educado en la burbuja protectora de Big Apple Records —su hermano, Hijak, era un reputado DJ de garage—, y en 2005, con solo diecinueve años, irrumpió en el mercado del dubstep con aureola de niño prodigio, arpegios absorbentes y un primer síntoma de lo que, más de un lustro después, sería el arma secreta del género para conquistar el mundo: el drop, un instante de suspensión del sonido y aumento de la tensión que culmina con una explosión del bajo. «Midnight Request Line» era la clase de tema que se mete en la cabeza y aletea dando vueltas hasta crear un estado obsesivo, una rodaja de perfección que catapultó la escena en una dirección concreta, y que pasaba por la combinación de pálpitos y emociones; latidos del corazón presentados con la textura fría de la música intelectualizada.

El dubstep se convirtió en un estilo perfecto para atraer a un tipo de público cuya vinculación con la música electrónica de baile no era, precisamente, el baile: compradores de discos del sello Warp, ciertos sectores del indie, los observadores menos intransigentes de las esferas experimentales y académicas.

Al fin y al cabo, el dubstep guardaba muchas similitudes con escenas anteriores en las que se envolvía el pulso del dub con cierta carga intelectual: el illbient de Nueva York de mediados de los noventa (DJ Spooky, We, Byzar) o la corriente aislacionista del ambient; uno de los productores de aquella escena, Kevin Martin —miembro de Techno Animal— incluso reaparecería en el contexto post-Croydon como un nuevo héroe del dancehall y el dubstep con alias como The Bug o King Midas Sound, relanzando su carrera como héroe de la escena hardcore inglesa con pasado de pionero y mente de visionario. El segundo disco de The Bug, *Pressure* (2003), llegó justo cuando el dancehall estaba configurándose como la siguiente escena influyente en el underground global, y *Waiting for You…* (2009), el primero de King Midas Sound —un equipo en el que también figuraban el *toaster* Roger Robinson y la vocalista japonesa Kiki Hitomi— llevó el dubstep por un camino familiar de tensión urbana y pasiones frías que remitían a los mejores días de Tricky, los Massive Attack de *Mezzanine* y el resto del sonido Bristol.

En ese contexto experimental, el espacio más seguro para explorar posibilidades y territorios desconocidos acabó siendo el sello Hyperdub, fundado por Kode9, el alias del productor, DJ y teórico Steve Goodman. Kode9 es la clase de artista con un pie en el club, educado en el jungle de los noventa, y el otro en la academia: Goodman imparte clases en la Universidad de Londres, trabaja en diferentes programas de estudios culturales y en 2010 publicó un libro, *Sonic Warfare*, que trataba sobre los sonidos de la guerra: cómo el entorno acústico puede utilizarse desde el poder a modo de herramienta de control, de provocación de miedo y ansiedad, de desgaste psicológico. Su música no resulta tan inquietante, y tampoco viene envuelta en un discurso excesivamente intelectualizado, aunque mantiene un vínculo estrecho con la fascinación de la ciencia ficción inglesa por los escenarios catastróficos —su primer LP, *Memories of the Future* (2006), participaba en el debate, cada vez más omnipresente, del futuro traicionado por un presente plúmbeo, decepcionante y sin visos de progreso que empezaba a mostrar ya signos de la crisis económica y

moral que se manifestaría un año después, y que de manera premonitoria había sonado en la banda sonora de la mejor película distópica de la década, *Hijos de los hombres*, estrenada ese mismo año—, y apoyado por la voz de The Spaceape, cada una de sus piezas adoptaba la forma de una visión profética. En Kode9, la idea del futuro toma la forma de una advertencia, como en las novelas de J.G. Ballard —el título de su segundo álbum, *Black Sun* (2011), una idea tomada de la alquimia, invitaba a dejarse llevar por la tentación de lo oculto, la magia y, en cierto modo, lo apocalíptico—, y hoy es inevitable escuchar su música como un anuncio del deterioro ecológico del planeta y de la incertidumbre que produce el cambio de paradigma económico y social. «En nuestra sociedad hay tanta mierda que es normal que te sientas como un extraterrestre», sostenía Goodman en una entrevista que mantuvimos antes de la publicación de aquel disco. «La única ciencia ficción que importa ahora es la que aborda esos temas. Se ha perdido la ingenuidad de los sesenta y los setenta, la especulación humanista de *2001: Una odisea en el espacio*. Eso ya no tiene sentido, y menos cuando la sociedad hoy es tan sumamente confusa. Por eso me atrae la idea del afrofuturismo, porque esta idea fue la primera que, en música, asumió que uno podía sentirse como un *alien* en su propio planeta.»

En gran medida, el dubstep ominoso de Kode9 habla también del propio dubstep como corriente viva, pero expuesto al peligro de perder su inercia vanguardista. «El drum’n’bass me decepcionó profundamente entre 1998 y 2000», argumentaba Goodman. «Tenía la sensación de estar escuchando el mismo tema en cada disco, una y otra vez. Lo que un día me sonó a nuevo, luego me sonaba a estancado, y no me extrañaría que esto sucediera con el dubstep.» No andaba mal encaminado, y por eso Goodman siempre ha concebido el género como una fuerza en transformación. Hyperdub fue el primer sello que evitó acomodarse en la plantilla original del género tal como la había popularizado Tempa a través de productores como Horsepower, Skream y Digital Mystikz, y así fue como pudo llevar el sonido hacia territorios inexplorados, al resguardo de la idea de «hyperdub» como un fenómeno en transformación, como un dub que

trasciende la realidad creando nuevas dimensiones espaciales. «Lo que yo llamo "hyperdub" no es un estilo, sino un virus cultural, una fuerza musical de cambio identificada con la influencia jamaicana, la presión del bajo y el uso de ordenadores», aseguraba, y por eso el catálogo de su sello se ha enriquecido con nostálgicos de la edad dorada del rave como Zomby, bandas pop como Darkstar, dubstep influido por la música de videojuegos y la estética de los 8-bits —Quarta330, Ikonika— o renegados del techno y el pop sintético como Laurel Halo o Jessy Lanza. Renunciando a su primera identidad, pero no a su esencia profunda y cerebral, fue como el dubstep consiguió no repetir la historia del drum'n'bass, y transformarse en otra cosa —de oruga a crisálida— para seguir su camino bajo nuevas e insólitas formas.

En ese proceso de cambio, posiblemente ningún artista tuvo un papel más decisivo que el misterioso emblema de Hyperdub, Burial, alguien más parecido a un fantasma, o a un acertijo esotérico, que a una persona de carne y hueso. Pasados los años, se ha terminado por conocer algo más sobre la posible identidad y los azares del enigmático productor que llevó el dubstep a su mayor cota de popularidad: aunque durante años se ha especulado con que podría ser un proyecto sibilino del propio Kode9 —pues solo Kode9 mantiene contacto habitual con Burial, y solamente un puñado de periodistas (Mary Anne Hobbs, Martin Clark, el fallecido Mark Fisher) afirman haberlo entrevistado cara a cara—, el supuesto Burial aportó datos sobre su nombre real y su imagen después de que el diario *The Sun* ofreciera una recompensa a quien facilitara pistas al respecto; surgieron, incluso, teorías disparatadas que suponían que Burial podía ser Aphex Twin, siempre un comodín para esta clase de misterios, o Fatboy Slim. En un comunicado vía Myspace, Burial colgó finalmente un *selfie*, sentado en el asiento trasero de un coche, en el que se le veía la cara con cierta claridad —un rostro sin ningún rasgo memorable, lo que podía entenderse también como una trampa—, afirmó llamarse William Bevan y expresó el profundo deseo de que, en adelante, lo dejaran en paz.

El anonimato es una estrategia habitual en la cultura rave, y normalmente

tiene que ver con el deseo de un artista por diferenciar las divergencias estilísticas que adopta su trabajo, o para sortear exclusividades contractuales. A partir de Burial —en un contexto, nótese, en el que se multiplicaba el acceso a la información—, el anonimato pasaba a ser, también y sobre todo, una estrategia de promoción: era muy fácil crear interés a partir de la escasez de datos o la gestión de la imagen pública mediante el secretismo. Así llevan haciéndolo desde hace más de dos décadas Daft Punk —de los que conocemos sus nombres, pero a los que difícilmente reconoceríamos si nos los encontráramos en la calle o comprando el pan—, y fue la misma estrategia que lanzó a artistas enmascarados tan dispares como Redshape, deadmau5 o Marshmello. El caso de Burial, en cambio, parece tener más que ver con una timidez ingobernable y la necesidad imperiosa de estar al margen de la vida pública. La antigua locutora de BBC Radio 1, Mary Anne Hobbs, dijo de Burial que era la «criatura más tímida y candorosa que he conocido nunca», y desde 2007 no da entrevistas para no traicionar su deseo firme de proteger sus pensamientos, vivencias y emociones. Aunque hay datos que alimentan la teoría de la conspiración —si buscas en internet «William Bevan», la primera entrada que aparece es la web de una funeraria (*burial* significa «entierro»), y años después aparecería otro *selfie* de Burial sin venir a cuento, que para algunos dinamitaba por completo la teoría de que era un misántropo hipersensible que quería evitar cualquier contacto con la humanidad—, a la vez que hay multitud de artistas que confirman la versión de que William Bevan ha existido en realidad, y que fue alumno de la academia Elliot School, en Putney, donde también habían estudiado músicos coetáneos como Joe Goddard (de la banda Hot Chip) o Kieran Hebden (Four Tet); una circunstancia que, todavía hoy, alimenta la teoría de que Hebden es el verdadero autor de toda esta música, como no se cansaron de insistir cientos de fans en redes sociales que le preguntaban sin descanso «Are you Burial?» para mayor irritación del propio Four Tet, principal sospechoso de lo que, de confirmarse, sería el equivalente musical al gran montaje literario de las últimas décadas, el caso de J.T. Leroy.

De cualquier forma, la música de Burial trasciende a su hipotética identidad secreta, y se corresponderse por completo con su supuesta timidez y su evidente intención huidiza, y tanto da creerse la versión oficial como las teorías de la conspiración. Sobre todo porque estas últimas alejan el foco de lo importante, que es la brillantez de la música de Burial, sea este un misántropo llamado William Bevan o un gran engaño: el suyo es un dubstep como suspendido en el aire, iluminado solo con el resplandor tibio de luces halógenas en una noche de niebla, que suena como el eco de una rave lejana que se apaga en la noche, e inaugura en cierto modo el subgénero de música dentro del continuum rave que se comprende como parte de la historia, nostálgica de los días de gloria de los noventa. Burial explicaba en sus primeras entrevistas que, de muy joven, yendo a estudiar, los trayectos a la escuela los hacía escuchando discos de Goldie o Photek, y su interpretación del dubstep —gaseoso y acolchado, como una silueta sombría de un bajo grueso— no puede desligarse de una tendencia a la nostalgia. Su primer EP en Hyperdub, «South London Boroughs» (2005), es un homenaje a los municipios del sur, plaza fuerte en la que el raver se refugia para curar las heridas emocionales de la noche tras largos trayectos en transporte público, agotado y sumido en una especie de letargo en el que cualquier sensación alrededor es difusa. Los títulos de *Burial*, el primer álbum homónimo (2006), son claves que permiten reconstruir la historia emocional del proyecto: habla de luces distantes, del bus nocturno, de emisoras piratas y un hogar desestructurado. La inclusión de un corte como «Prayer» hace pensar en la música como una religión o un espacio de salvación.

En su siguiente disco, *Untrue* (2007), Burial consiguió llegar incluso más lejos. Si en el primero flotaban sensaciones y ritmos espectrales, en el segundo aparecían voces que perfilaban melodías misteriosas, y su alcance era prácticamente pop: en «Archangel» o «Etched Headplate» era posible rastrear la influencia del UK garage articulado a partir de la pasión del R&B, pero con toda la producción sumida en las texturas neblinosas que eran marca propia de Burial, y que en ningún momento mostraban un poder lacrimógeno más incontenible

que en «Shell of Light». A la vez, se afinaba la conexión con la nostalgia rave en momentos como «Raver» y «Endorphin»: de principio a fin, *Untrue* sonaba como una elegía por el tiempo perdido —dubstep proustiano, por tanto—, por las emociones que no volverán y por una historia que había dejado atrás sus mejores años. La paradoja es que aquella meditación sobre el pasado alcanzaba a ser un modelo de creación que aún conseguía dar esperanzas sobre el futuro. Durante varios maxis más —los triunfales «Street Halo» (2011), «Truant» (2012) y «Kindred» (2012)—, Burial logró superarse, llegar aún más alto que la cumbre de su particular Everest, antes de convertirse, como su propio tema, en un fulgor distante que ha comenzado a apagarse creativamente poco a poco, pero que deja para la historia el que podría ser —pocas voces disienten— el mayor disco electrónico de toda la primera década del siglo.

4. Ángeles del sueño: el postdubstep y la transformación acelerada de la escena

Llegó un momento en que decir «dubstep» era como decir «minimal»: la palabra se había vuelto imprecisa, demasiado general y vaga para condensar una realidad que estaba volviéndose compleja y ramificada. Ni siquiera podía decirse que Burial fuera exactamente dubstep, pues el patrón rítmico de la mayoría de sus producciones era el del 2step clásico, y había una distancia notable, y en algunos casos incluso abismal, entre su sonido y el de, por ejemplo, Digital Mystikz o Benga —más inclinados hacia la influencia afro, la laxitud jamaicana y unas nebulosas de humo de marihuana con la densidad del hormigón—, o el dubstep duro de club de la serie *Skreamizm* de Skream, donde lo principal era la transformación del bajo en una pelota retumbante y rocosa. Si existía un dubstep «ortodoxo», la cosa andaba más o menos por ahí: era ese sonido del sello Tempa, seco, sin adornos, bajo y break arqueando una burbuja de aislamiento y espasmo.

Puesto que aquel dubstep era ideal para clubes con las luces bajas y la

atmósfera irrespirable —uno de los medidores de popularidad del género podemos situarlo en el momento en que la sala dos del club Fabric empezó a programar dubstep los viernes, en perjuicio del drum'n'bass— pareció consolidarse como la corriente principal, y a su resguardo fue afirmándose poco a poco una deriva tremendista, idónea incluso para una película de catástrofes e invasiones extraterrestres, de la que participaron productores como el japonés Goth-Trad, el dúo londinense Vex'd, DJ Distance o los dos fundadores del sello Dub Police, Caspa y Rusko, artífices de una variante estilística conocida como wobblestep: *to wobble* significa «tambalearse», como un objeto tras un movimiento sísmico y, por lo tanto, aquí el bajo ya no era un golpe furioso, sino una oscilación exagerada que perseguía hacer temblar todo el cuerpo, conseguir que la carne se moviera en el club como un flan en una superficie inclinada. «Me asusta que una de las diferentes familias del dubstep alcance más protagonismo que el resto», admitía Kode9 al respecto. «Está pasando con el wobblestep, ese sonido de bajos zumbones que hacen wow-wow-wow. Podría convertirse en una fórmula que nos llevara a un callejón sin salida.» No fue exactamente un punto de no retorno, pero el wobblestep sí emprendió una evolución inesperada: gustaba a los chavales más jóvenes y empezó a funcionar como isla al margen del gran archipiélago de variedades del dubstep, fidelizando a un público que exigía energía en bruto y satisfacciones inmediatas, hasta que se instaló —sorprendentemente, aunque en realidad no tanto— en la cultura rave americana, donde el *gimmick* del drop fue reclamado por estrellas del pop y por los pioneros de la escena EDM, que terminaron por transformar el género en lo que más tarde, y de manera muy extendida, se ha conocido como «brostep».

La transición del dubstep a una corriente mainstream de alcance mundial jamás se hubiera producido sin el cambio de paradigma en el ecosistema de la comunicación, ya nunca más vertical, como en la época dorada de las revistas especializadas —un consejo editorial elige de qué quiere hablar, e impone una opinión—, sino horizontal a través de foros —en este caso *DubstepForum.com* —, redes sociales y los apartados de comentarios en revistas online como *FACT*

o en los mismos temas, subidos a plataformas de streaming como Soundcloud o YouTube. Con la multiplicación de los puntos de vista, de las opiniones y el aumento exponencial de las fuentes de información, el dubstep fue el primer espacio sonoro condicionado por el triunfo inapelable del internet 2.0, y la enorme fragmentación en microgéneros que sobrevino a continuación —el llamado postdubstep, que es un proceso de desintegración, fusión y matización, más que otra cosa— ya avisaba de lo complejo y particular que iba a ser el futuro inmediato.

Una de las primeras ramas escindidas del tronco del postdubstep fue la cada vez más atrevida aproximación entre el techno y el dubstep. Desde los tiempos de Horsepower Productions era algo que se veía venir: si se reducía la estructura rítmica a un simple esqueleto, en el dubstep quedaba espacio suficiente para rellenar aquel hueso sincopado con diferentes clases de piel y músculo. Por ejemplo, Burial se acercaba al ambient —había momentos en los que parecía más Boards of Canada que El-B— y Skream imitaba en ocasiones la tensión muscular de un levantador de pesas, así que era lógico pensar que esa piel del nuevo dubstep pudiera tener la tonificación y la turgencia del house, o la textura metálica y el alcance cósmico del techno. O directamente podía hacerse pasar por pop, soul o folk, en los casos de Mount Kimbie, James Blake o Various Production. Para Kode9, aquellas fusiones rítmicas no solo eran interesantes, sino necesarias. «El camino del wobblestep me parece peligroso, pero este otro me resulta más interesante», sostenía. «La motivación principal de los productores no es causar un impacto inmediato, sino investigar posibilidades desconocidas.» En una línea coincidente se manifestaba Ricardo Villalobos, uno de los primeros DJs y productores de la escena techno de Berlín en sentir la atracción del dubstep. «El espacio rítmico que ofrece el dubstep es diferente al 4x4 del techno, y permite intervalos más largos o más breves entre beats. Al mezclarlo con techno o house se producen variaciones rítmicas que te desafían en la pista de baile. Además, la calidad de la producción del dubstep y el *mastering* de los vinilos ingleses es enorme. Cuando mezclas dubstep con un

tema minimal, el bajo del dubstep lo aplasta todo, y la fricción que se produce es muy interesante.»

En 2007, Villalobos remezcló en dos ocasiones —para un total de casi veinte minutos de música— «Blood in my Hands», una producción de Shackleton para el sello Skull Disco. Aquella colaboración fue el primer momento de contacto entre minimal y dubstep, y el instante inaugural de una corriente —en la que los ingredientes principales eran una palpitación constante del bajo, encajado entre bombos 4 × 4 con tendencia a volverse líquidos, ambientación espacial y texturas de oscuridad refinada— donde participarían inmediatamente productores como Paul Rose (Scuba, fundador del sello Hotflush), Peverelist (y todo el sello Hessle Audio, por extensión) y la creciente escena de Bristol, articulada alrededor de DJ Pinch y el sello Tectonic. Este cruce entre dubstep y minimal no era exactamente una suma de partes, sino una asimilación de lo mejor por ambos frentes para dar forma a un híbrido sin un centro de gravedad claro: con el paso de los años, algunos artistas se decantarían por el techno puro —como en el caso de Scuba, que tras mudarse a Berlín abrazaría la fe del 4 × 4 y auspiciaría fiestas híbridas de techno y dubstep en el templo Berghain, las conocidas como Sub:Stance—, y otros profundizarían en las cualidades rítmicas del dubstep, mucho más elásticas desde el momento en que asomó la cabeza fuera de su pequeño mar cerrado y se abrió al ancho mundo electrónico.

Sam Shackleton, que comparte apellido con uno de los pioneros de la exploración antártica, inició su carrera en 2004 —fundando el sello Skull Disco a medias con su socio Appleblim, tras salir del colectivo oscurantista Mordant Music— trabajando con una paleta rítmica que partía del dubstep y lo llevaba hasta la música africana y la flexibilidad de tempos del drum’n’bass. Fue uno de los primeros disidentes del núcleo duro, y referencia tras referencia, Skull Disco se afianzó como un sello troncal en la corriente *noir* del dubstep: los diseños de las carpetas de los vinilos aludían a rituales funerarios del África negra, al chamanismo y la brujería, y la manera de trabajar el ritmo de Shackleton era como la del vidriero artesano que obtiene diferentes formas solo con girar un

poco las manos. Tras el abrupto final de Skull Disco —Appleblim emprendería una carrera en el house—, y sobre todo después de contactar con Villalobos, Shackleton se fue acercando cada vez más al lenguaje de código abierto del minimal, e incluso llegó a publicar un álbum en Perlon —*Three EPs* (2009)— y otro compartido con Pinch, líder de la escena de Bristol, con el auspicio de Honest Jon's, un sello vinculado a la prestigiosa tienda de world music en Portobello Road, y que también estaba dirigiendo su mirada a la boyante escena techno anglogermánica. El tono metálico de Shackleton, sumado a su hipnótico dominio del break —mientras el dubstep suele tener una estructura lineal, Shackleton edificaba laberintos de ritmo y textura—, explican en gran medida lo que fue el postdubstep: el intento de conquistar un espacio más global y regiones inexploradas del sonido.

La diversidad de enfoques se convirtió, a su vez, en una complicada red de conexiones en la que podía ser fácil perderse. Por una parte, la escena IDM —o sea, la escuela electrónica más autoconscientemente intelectualizada, con especial predilección por el *home listening*— le hizo un hueco a productores detallistas, heterodoxos y con gusto por la virguería como Bass Clef —dubstep freak, abstracto y con arreglos de trombón—, Boxcutter —encuentro entre drum'n'bass y dubstep con una paleta de texturas luminosas, cada break tallado como si fuera la faceta de un diamante—, el bulboso Milanese —su gusto por las líneas de bajo grotescas recordaba a uno de los maxis más extraños publicados por el sello Warp, «Mercedes Bentley vs Versace Armani», de Something J y DJ Maxximus— o los escurridizos Various Production, un colectivo misterioso para el que el dubstep consistía en una plantilla sobre la que poder construir piezas de folk, soul oscuro o recitados de poesía tremendista, y que sobre todo en su primer disco, *The World is Gone* (2006), abría en canal el campo de posibilidades —infinitas, al parecer— por las que podía deslizarse el género en esta fase de exploración de territorios colindantes. Por otra parte, la estética se volvió más gomosa y sintética, especialmente en Bristol, donde surgió un tipo de sonido llamado «púrpura» —como en el funk de Prince— liderado por Liam

McLean, alias Joker, y que se resume en el *track* «Digidesign», una secuencia de volutas de sinte ochentero ostensiblemente rugosas, un sonido tan protuberante que parece curvar el aire, todo ello rematado por melodías de videojuego antiguo. Aunque el recorrido de Joker y su *crew* —Ginz, Guido, Gemmy— fue breve, su influencia directa ha sido cuantiosa en sellos posteriores como Numbers, LuckyMe o Night Slugs.

Finalmente, el postdubstep fue más «post» que nunca cuando prácticamente desapareció el bajo y los elementos preponderantes pasaron a ser la melodía y el efecto emocional. Si el dubstep provenía de una tradición principalmente oscura y con una larga historia relacionada con los clubes underground de Londres, en el momento en que entraron en juego artistas como Mount Kimbie o Joy Orbison pareció como si la escena quisiera blanquear su pasado y hacerlo fácilmente accesible al consumidor de música pop. Joy Orbison, uno de los primeros fichajes del sello Hotflush, despuntó en 2009 con «Hyph Mngo», una producción en la que un *pad* de sintetizador acolchado se convertía en una línea de bajo altamente flexible, sujeta por un break líquido y un gemido minimalista que transmitía un aparente deseo sexual: fue, posiblemente, el momento iniciático en el que el antiguo dubstep buscaba transformarse en house emocional. Mount Kimbie, por su parte, se centraron en la delicadeza de las texturas y en el bajo estructurado como una melodía en código morse («Carbonated») para incidir en un tipo de dubstep íntimo, más para el salón comedor que para el club. Sobre todo en su primer álbum, *Crooks & Lovers* (2010), la pareja formada por Dominic Maker y Kai Campos apostó por saltarse todas las reglas: había guitarras y bajos orgánicos, voces subterráneas y capas de ambient leve —de modo que acercaban las esferas del postrock y el dubstep—, pero a la vez cada *track* estaba programado con sutileza y virtuosismo, consiguiendo que una música de trazado complejo fuera capaz de despertar emociones y emanar un calor que jamás había existido en el dubstep original, salvo en Burial y sus imitadores.

Esta manera de hacer de Mount Kimbie es la que también adoptó la futura

estrella pop James Blake, que había colaborado con Maker y Campos en sus primeros maxis —«Nos aportaba teclados y material que no teníamos», reconocían— y que, tras un par de EPs en 2010 de instrumentales vaporosos, a veces incluso con arreglos de piano —«CMYK», «Klavierwerke»—, descubrió el poder de la voz y se encaramó a lo más alto del pop de su momento: con su tesitura de barítono frágil, Blake versionaba canciones como «Limit to Your Love», una pieza original de la cantautora canadiense Feist, y a partir de ahí encontró la fórmula correcta, situándose entre la evanescencia y la fragilidad de Burial y el soul blanco británico, madurando disco a disco hasta bordear el clasicismo en *The Colour in Anything* (2016). Aunque Blake ha grabado eventualmente algún EP instrumental pensado para el club, como «Order / Pan» (2011), cercano en intenciones al dubstep clasicista de productores como Ramadanman, Pangaea o Untold, y ocasionalmente pincha como DJ, su camino —a partir de su primer álbum, *James Blake* (2011), pero sobre todo después de *Overgrown* (2013), un cancionero primoroso— pasa por alejarse de la noche y refugiarse en las horas liminales del día, cuando la luz da paso a la oscuridad, y al revés. Es dubstep de emociones, para evadirse y recogerse, o incluso, como ha llegado a asegurar el propio Blake, para llorar en el centro de la pista de baile. Mientras para algunos críticos no deja de ser un hombre de interior blando y sentimental, el público ha encontrado en él un artesano de canciones que ha facilitado entrar en el dubstep —y también salir de él— sin demasiado esfuerzo y a cambio de momentos de gran felicidad y paz interior.

5. Paisaje después de la batalla: el continuum hardcore después del dubstep

La fase durante la cual el dubstep consiguió extender de manera voraz su campo de acción tuvo un momento culminante en las tres recopilaciones que editó el

sello Planet Mu al cuidado de Mary Anne Hobbs, *Warrior Dubz* (2006), *Evangeline* (2008) y *Wild Angels* (2009). En el supuesto de que necesitáramos una guía rápida que abarcara las decenas de mutaciones del estilo en su breve tiempo de máxima efervescencia, o un catálogo de nombres con peso específico, estos tres discos hacen buena parte del trabajo. Hobbs había tenido un papel crucial en la popularización mundial del dubstep, ya que su programa de la radio pública británica, *Experimental Show*, en BBC Radio 1, fue uno de los primeros casos de éxito de retransmisión vía internet capaz de fidelizar al público local y generar atención a posteriori gracias a la descarga de *podcasts* y su circulación en foros y redes P2P, y de este modo, el dubstep y otros sonidos satélite —además de la nueva generación de productores ambient, drum'n'bass o techno frío, que también sonaban en el programa— consiguieron saltar océanos y ocupar continentes enteros. En cierto modo, el auge de internet acabó por borrar en el continuum hardcore un factor que hasta ese momento había sido crucial, las emisoras piratas como fuente de emisión del material más fresco, pero también porque la radio pública había ocupado, con más medios económicos y mayor alcance de audiencia, ese papel de activación del underground; la más prestigiosa de las radios piratas de la década, Rinse FM, terminó por rendirse a la evidencia y acabó solicitando la licencia para convertirse en una emisora legal, incluso con un sello discográfico asociado, Rinse Recordings, donde se publicó una serie de discos de sesión esencial para comprender las evoluciones del dubstep después del dubstep, firmadas por nuevos artistas transversales como T.Williams o Ben UFO, o leyendas del grime y el dark garage como Elijah & Skilliam o Geeneus.

La escena era un hervidero de actividad, en muy pocos meses se había diversificado en decenas de microtendencias, pero incluso el dubstep articulado a partir de una idea nuclear —abstracción y pesadez del bajo, como en el colosal *Return II Space* (2010) de Digital Mystikz, el último gran disco de dubstep puro — terminó por ceder a nuevas fuerzas en expansión. Una aun intentó el asalto a las listas de éxitos del pop con un proyecto de súper grupo, Magnetic Man —

formado por Artwork, Benga y Skream, con apoyo de la multinacional Sony— que anticipaba la próxima absorción de parte del espíritu original del dubstep a cuenta de la estridente escena EDM americana. Pero la verdadera transformación tenía que llegar por otras vías. Alrededor del cambio de década surgió la corriente llamada «funky house», que proponía una vuelta al origen: una vez más, el underground británico insertaba influencias americanas para reconstruir el tapiz de ritmos lujosos y rotos del 2step original, aunque con mayor concisión y un factor de abstracción más marcado. El funky house tuvo una etapa breve de expansión —en la que los grandes sellos, de Rinse a Hyperdub, ficharon a productores como Roska, Donae'o, DVA o Cooly G, y en la que encontraron su espacio antiguos heraldos de la escena broken beat como Seiji—, y en cierto modo fue la antesala de un revival del house elegante, incipiente hacia 2011 y que explotaría mundialmente en 2013 con la publicación de *Settle*, el primer álbum de un dúo de hermanos, Disclosure, que habían debutado tres años antes siguiendo los pasos del dubstep líquido y luminoso de Joy Orbison. Ahí concluyó el ciclo de diez años de ese dubstep al alza, en permanente estado de transformación, dando paso a una escena global —en la que se producía la intersección entre el minimal del continente europeo, la nueva ola del pop americano y los beats cadenciosos a 128 bpm del house de asimilación fácil— a la que se le dio el nombre, inapropiado y origen de numerosas polémicas, de deep house. Pero esto lo dejamos para más adelante.

Una de las reglas que rigen el comportamiento del continuum hardcore es que, cuando se produce un vacío, una corriente nueva ocupa el espacio central del underground británico surgido de la explosión rave, y tras la lenta disolución del dubstep en géneros espurios como la EDM, el house de resort de vacaciones y una facción más purista que encontró su refugio en la experimentación bajo control de la *intelligent dance music*, diferentes microescenas optaron por ocupar un lugar relevante. En el norte de Inglaterra amanecieron brevemente corrientes

como el bassline house —una vuelta de tuerca al speed garage de 1997, pero con graves más musculosos, comandada por productores como T2 («Heartbroken»), Mr Virgo y, más recientemente, DJ EZ o Hannah Wants— o el efímero donk, una humorada que revitalizaba durante sus reglamentarios quince minutos de fama el viejo happy hardcore, con sus melodías infantiles sin miedo a hacer el ridículo. El dubstep también tuvo un interesante efecto de arrastre, y renovó en buena parte la escena drum'n'bass, que durante toda la década había permanecido adormecida, u oculta por el empuje de aquel familiar próximo, pero en el fondo muy diferente, que le había comido todo el terreno. El drum'n'bass más interesante entre 2005 y 2012 era esencialmente más lento, expansivo y abstracto, y liderado por productores que trabajaban a la vez en los dos ámbitos: ASC, Loxy, dBridge, Sabre o Kryptic Minds, y principalmente el dúo Instra:Mental, perfilaban con meticulosidad breakbeats a un tempo más bajo del que establecía la costumbre del drum'n'bass, y eran fáciles de encajar en sesiones de postdubstep con tendencia a incrementar la velocidad. En ese espacio intermedio era donde equipos de producción como Commix le pedían remezclas a Burial, y donde artistas del circuito techno como Andy Stott o el dúo Pendle Coven ponían en marcha proyectos de homenaje al viejo jungle como los maxis de la serie Hate. En el amplio terreno de nadie sucedían cambios inesperados y evoluciones nutritivas.

Pero, paradójicamente, fue la escena grime la que terminó recuperando la mayor parte de ese espacio central —e intersectivo— tras una reescritura de su código genético y después de abandonar una pretensión que se adivinaba imposible. El grime, a principios de la década, dejó de aspirar a ser el nuevo hip hop y a combatir en el mercado americano con armas desiguales. De hecho, el grime, aunque quisiera volverse comercial, parecía incapaz de fabricar hits que pudieran penetrar en el mercado de Estados Unidos, salvo «Bonkers» (2009), un torbellino con redoble tremebundo y alaridos en el que Dizzee Rascal unía fuerzas con Armand van Helden para dar con la clave del rap-house de efecto estimulante, y ensayando el recurso eufórico del drop poco antes de que

irrumpiera la escena EDM (no es extraño, por tanto, que a los pocos meses Dizzee decidiera abandonar Londres y mudarse a vivir a Miami). Así que el grime regresó a su posición original, como un producto de la escena garage cuyo caldo de cultivo estaba en los clubes, pero sostenido ahora por una extensa red de conexiones proporcionada por las redes sociales para alcanzar una audiencia global con el mismo sonido de antes, ahora más perfilado, pero igualmente con mucho filo, con sus reglamentarios 140 bpm, los rapeados furiosos encajonados entre ocho compases de síncopas frenéticas y una reevaluación de su energía. En cierto modo, los líderes del grime aceptaron que tenían una conexión cultural más estrecha con el punk —una música rebelde, ruidosa, molesta, veloz— que con el hip hop, lo que les permitió recuperar los niveles de energía del principio. Es en ese cambio de mentalidad en el que se sostiene el llamado «renacimiento del grime», liderado por nuevas voces como Stormzy o veteranos como Skepta, que de repente encontraron una rendija por la que infiltrarse para abandonar el underground y colarse en las listas de éxitos pop de Gran Bretaña sin necesidad de edulcorar su sonido. ¿Quién necesita azúcar cuando tiene el control de las calles?

El grime ha vivido en estos últimos años también su fase experimental y especulativa, incluso de revisión de su propia historia, como se vio en la reivindicación tardía, pero justa, del productor Terror Danjah —exfundador de Nasty Crew y del sello Hardrive—, a quien el sello Planet Mu publicó una antología, *Gremlinz (The Instrumentals 2003-2009)*, en plena fase de olvido de los orígenes, mucho antes del regreso victorioso del grime primero como fuerza textural, y más tarde como nueva rama exitosa del pop inglés. Alrededor de Keysound Recordings, el sello de Martin «Blackdown» Clark, se ha potenciado el trabajo de productores exclusivamente instrumentales como Logos, Mumdance, Etch o Wen, que desarrollan un grime casi etéreo, prácticamente ingrávido, que parece flotar a pesar de su evidente densidad —de ahí que se etiquete como *weightless*, «sin peso»—, y que no deja de evolucionar gracias al trabajo de nuevas voces como Mr. Mitch, también vinculado al sello Planet Mu,

o la productora belga Sky H1, que en su mini álbum *Motion* (2016) ha conseguido darle el mismo tratamiento etéreo y onírico al grime sin voces con el que Burial embarnizó el primer 2step. Pero las verdaderas figuras de la escena vuelven a ser raperos de la primera ola —Tinie Tempah, Kano, el sempiterno Wiley— y otros de la segunda generación —Ghetts, Novelist— que han comprendido que el hip hop es un ingrediente importante de la mezcla, pero no más que volver a un perfil garage más festivo, desplazar sus rimas sobre producciones house o conectar líneas con el dancehall jamaicano, o escaparse por paisajes de ciencia ficción como GAIKA, fichado en 2016 por el sello Warp. De hecho, la conexión del grime con el público joven es incondicional, y se ha consolidado como un factor interesante de movilización social: uno de los factores que explicarían la remontada en diputados del Partido Laborista en las elecciones generales de 2017, las primeras tras el Brexit, se ha detectado en el apoyo que diferentes estrellas del grime prestaron al candidato Jeremy Corbyn, que incluso impulsó en redes sociales la campaña #GrimeForCorbyn y se llegó a entrevistar con el rapero JME en un vídeo para el portal de tendencias *i-D*. A diferencia de sus inicios, marginales y minoritarios, el grime ha conseguido conectar con la generación más joven y ser la portavoz de sus miedos, sus aspiraciones y sus preocupaciones en la vida. La historia del grime, pues, es la de una resurrección victoriosa, tras una muerte anunciada, que mantiene a la escena hardcore británica, hoy como ayer, en la cresta de la ola.

En la segunda edición ampliada de su gran obra sobre la cultura rave en Gran Bretaña y su influencia en el resto del mundo, *Energy Flash*, Simon Reynolds se hacía una pregunta pertinente: si bien el dubstep había demostrado ser un fenómeno popular, todavía había que precisar dónde estaba exactamente su novedad. Sin ser un género revivalista —pues aunque se pareciera en algunos rasgos al ambient-dub inglés de los noventa, o al illbient de Nueva York, no eran ni de lejos la misma cosa—, tampoco era un estilo rupturista. El dubstep no

sonaba distinto a nada, sino similar a muchas otras corrientes mezcladas de manera hábil a partir de una nueva receta. La observación de Reynolds intentaba restar méritos al dubstep, pero no se puede soslayar su importancia, porque el dubstep, aunque no trajera consigo ningún cambio drástico en la composición molecular de la música rave —como, por ejemplo, lo había hecho el drum'n'bass—, sí ha tenido una influencia decisiva en un aspecto que no se puso de manifiesto hasta varios años después: en el contexto histórico de la música electrónica de baile, el dubstep podría entenderse como el cierre de la etapa de dominio de los ritmos 4x4 —representada por tres géneros mayores: techno, house y electro— para abrir la puerta a una segunda fase en la que la composición rítmica de la música de club, de punta a punta del planeta, se organiza fundamentalmente a partir de ritmos rotos o irregulares con una constante pulsación de los subgraves. A partir del dubstep, incluso el bombo persistente y fluido del house ahora incorpora un matiz retro, y no se puede escuchar sin la nostalgia de un tiempo pasado. El conjunto de la escena electrónica se mide ahora más a partir de breaks que de beats, pero sobre todo a partir de latidos del bajo, cada vez más preeminentes, poderosos y nucleares. Los vientos de cambio ya hace años que soplan para impulsar la edad de oro del *bass*.

5

CIBERNÉTICA DEL GUETO: R&B, DIRTY SOUTH, TRAP Y LA REVOLUCIÓN DIGITAL EN EL HIP HOP

La mierda que están haciendo estos negratas no es hip hop, sino pop.

METHOD MAN

El hip hop, ¿es música electrónica, o es otra cosa? La respuesta a esta pregunta es de una obviedad tan aplastante que casi se diría que ni siquiera resulta pertinente, que se da por hecho que sí —desde el mismo momento, sobre todo, en que el hip hop nace a finales de los setenta como una técnica de collage impulsada por un grupo de DJs en los parques del Bronx, y pocos años después se articula a partir del sampleo de una miríada de fuentes de audio dispersas, unidas por la fuerza de gravedad de un beat poderoso—, y sin embargo, la historia del hip hop ha discurrido habitualmente por un cauce distinto, aunque en ocasiones coincidente, al de la tradición europea de clubes. Por supuesto, esta distancia es relativa y existen suficientes puntos de contacto para identificar un linaje compartido: a finales de los ochenta se dio el efímero movimiento del hip house capitaneado por Jungle Brothers y Todd Terry, y todo el bloque del trip-hop en los noventa no solo extiende en el tiempo una rama menor del hip hop de la vieja escuela con inquietudes *avantgarde* —Mark The 45 King, The Dust Brothers, Steinski y otros estajanovistas de la sampledelia, hasta llegar a DJ Shadow—, sino que normaliza la densidad narcótica del hip hop instrumental en un contexto posterior al club y la rave, como música para acompañar las bajonas del domingo y para las tardes perezosas de té y marihuana.

Aun así, hip hop y «música electrónica» siempre han sido dos carriles adyacentes en la misma autopista con un idéntico destino en el horizonte lejano: los vehículos/artistas que circulan por allí pueden hacerlo por cualquiera de los carriles y cambiar a su gusto, incluso pisar flagrantemente la línea de separación para estar en los dos mundos de manera simultánea, pero los carriles en sí no se cruzan, la división en líneas paralelas de evolución es matemáticamente rígida. El hip hop es eminentemente lírico y la música de club es de modo inequívoco física, y es la forma de cada una de las ramas la que impide que haya una integración plena. De hecho, a pesar de provenir de un mismo origen —jazz, soul, funk, música disco, incluso los primeros años del electrofunk—, el hip hop de Nueva York y el techno de Detroit nunca se han visto como estilos hermanos, sino como extraños que no entienden qué hacen compartiendo el mismo árbol genealógico. El hip hop ha funcionado tradicionalmente de cara a su comunidad, el público negro de las grandes ciudades de Estados Unidos —su progresiva aceptación entre el público blanco, y su popularización mundial, fueron circunstancias accidentales muy bien recibidas por una industria discográfica que no le hacía ascos a una oportunidad de lucro—, mientras que la música de baile que no había conseguido ser profeta en su tierra (techno, house, garage) tenía una segunda oportunidad en Europa. Las herramientas eran las mismas, pero generaban sonidos divergentes, estructuras con distintos objetivos y culturas cercanas que, en muchas ocasiones, se daban la espalda. De vez en cuando, alguna de las dos se volvía, constataba la proximidad, había un amago de coordinación, y al poco tiempo todo regresaba a su orden (anti)natural.

Una manera muy superficial de explicar la diferencia en pocas palabras sería sostener la teoría —solo consistente en apariencia— de que el hip hop escora hacia la palabra, mientras que la música electrónica de baile mantiene una mayor preocupación por la textura, por el uso creativo y consciente de la tecnología como un fin en sí mismo, en gran medida porque, precisamente, es instrumental. El mensaje del hip hop es sobre todo verbal, y en su cultura aparecen conceptos como *conscious* (implicación social), *feud* o *beef* (disputa encarnizada entre

rivales), *diss* (el insulto, burla o menosprecio de un rapero a otro), una glorificación de la vida de superación y supervivencia en las calles, la retórica del hombre hecho a sí mismo, o la descripción del modo de vida del delincuente con estatus, mediante alusiones al dinero y otros bienes materiales como coches, mansiones, joyas, mujeres (objetualizadas) o armas de fuego. En comparación, la cultura de club es paz, respeto, unidad, amor, fiesta, abrazos, noches eternas que desembocan en un amanecer de dulce agotamiento, o encadenando jornadas en un fin de semana de cuatro días dilatado hasta el domingo y alimentado por el consumo de drogas recreativas. La diferencia casi abismal entre sendos territorios podría resumirse en la disputa que mantuvieron en 2002 Eminem y Moby: en la entrega de los Premios Grammy de ese año, Moby —que por entonces había completado su tránsito de héroe de la escena rave americana a estrella del pop— acusó a la polémica estrella blanca del hip hop de «misógino, homófobo, racista y antisemita», a lo que Eminem le respondió con unos versos de su canción «Without Me»: «Tú, maricón calvo de treinta y seis años, me puedes comer la polla / no sabes quién soy, eres demasiado viejo, déjalo correr / estás acabado, ya nadie escucha techno».

Ese «nobody listens to techno» de Eminem era un reflejo interesante de dos circunstancias. La primera: constataba la rebaja en la burbuja de la música de club, retirada a los cuarteles de invierno del underground tras el asalto fallido al mainstream de un par de años antes; no es que «nadie» escuchara ya techno, pero sin duda, en la cúspide del *entertainment*, ya no era un terreno interesante. Y la segunda: ponía en boca de la mayor sensación comercial del rap en toda su historia un desapego profundo hacia aquello que no fuera hip hop —Eminem, el rey del *beef*, también había cargado con muy mala sombra contra bandas de un metal, celebridades de la televisión y estrellas del pop—, por mucho que un productor techno estándar pudiera tener un estudio con máquinas y softwares muy parecidos a los que podía usar el artífice de su sonido, Dr. Dre. Pero a la vez, y curiosamente, la aseveración de Eminem erraba mucho en su diagnóstico, porque aunque pareciera que la gente ya no escuchaba techno, delante de sus

narices estaba empezando a vincularse afectivamente con otra clase de techno, porque el hip hop, en pleno 2002, se hallaba volcado de pleno en su tránsito para convertirse en lo que Simon Reynolds, muy afinadamente, llama «la otra música electrónica».

1. La otra música electrónica: orígenes y auge del R&B

El hip hop como cultura ha sufrido en los últimos años una serie de transformaciones muy parecidas a las que intentamos identificar en el primer capítulo de este libro para la música electrónica en su sentido más amplio, y que tienen que ver con una transformación profunda de su identidad desde el cambio de siglo. Al mismo tiempo que se daba su expansión comercial por todo el mundo, y su afianzamiento como eje central de una cultura juvenil que imita, recicla y renueva aspectos y rituales como la manera de vestir, el lenguaje gestual y la identificación con unos patrones rítmicos y de estructura de la canción de éxito, el hip hop tal como fue parece no existir apenas, salvo en escenas resistentes al cambio y aferradas a la nostalgia, y en el proceso de cambio algunos aspectos decisivos han ido perdiéndose por el camino. Resumido en una idea simple, el hip hop también ha perdido su aura, mientras su historia se diluía en el océano de datos de la red y se transformaba en el nuevo pop.

En los años noventa, el hip hop se articulaba a partir de dos modelos, a grandes rasgos: el de la costa Este, derivado del sonido boom bap de Nueva York —bombos compactos, de consistencia pétrea, con la estructura de un átomo pesado en el que multitud de samples extraídos de los archivos de la música negra legendaria, jazz, soul y funk, flotaban cerca del núcleo—, y el de la costa Oeste, el sonido gangsta del G-Funk, con sus líneas de sinte protuberante. De la estructura antigua de «dos platos y un micrófono», que Beastie Boys quisieron

recuperar en compañía de Mixmaster Mike en un inspirado ejercicio de retro-nostalgia («Three MC's and One DJ», del álbum *Hello Nasty*, 1998), el hip hop había pasado a una estructura de rapero + productor en la que el productor empezaba a ser la parte fuerte del binomio, con lo que poco a poco era el sonido el que iba tomando control sobre la lírica. Cuando se lograba un equilibrio exacto, el hip hop era capaz de ofrendar maravillas de la naturaleza —DJ Premier + Nas; Dr. Dre + Snoop Dogg; Pete Rock + CL Smooth—, pero estas uniones no siempre eran naturales, forjadas en el código de honor de las calles, sino diseñadas en los despachos de los grandes sellos, porque una vía abierta en la industria durante la década de los ochenta estaba permitiendo, a la vez que se despojaba al hip hop de su naturaleza original, transformar toda su cultura asociada en una máquina bien engrasada de bombazos para acaparar las listas de éxitos.

Nadie pone hoy en duda que el R&B es una de las identificaciones más rentables del pop. Algunas de sus manifestaciones primitivas ya dejaron claro que el romance con los *charts* iba a ser duradero: ahí estaban las producciones de Narada Michael Walden para el segundo álbum de Whitney Houston, o la escena new jack swing articulada a partir de 1987 gracias a las producciones de éxito de Teddy Riley, L.A. Reid o Babyface para artistas como el primer R. Kelly, el conjunto femenino En Vogue o sensaciones adolescentes como Boyz II Men. Aunque compartían fundamento con la escena hip hop —dos expresiones modernas de las formas clásicas de la música negra popular, funk y soul—, el R&B era infinitamente más sacarinado, un género caracterizado por voces expertas en la técnica virtuosa del melisma y el sobreagudo como las de Mariah Carey o Mary J. Blige, productos manufacturados como la *boy band* Backstreet Boys, y —esto es lo más interesante— un arsenal de instrumentos electrónicos que, de manera progresiva y discreta, daban pie a los productores a encontrar un espacio inexplorado hasta ese momento. Era la intersección entre el formato de canción más comercial posible —el sello LaFace de L.A. Reid y Babyface no dejaba de ser la extensión en el tiempo de factorías de los sesenta como Motown

o el Brill Building, o de la engrasada cadena de montaje de éxitos de Quincy Jones, a partir de la cual explotó Michael Jackson— con un sentido cada vez más libre de la abstracción. Mientras por encima de la canción el R&B rezumaba glucosa, por debajo brotaba un caldo hirviente de beats angulosos, melodías curvadas y efectos espaciales. En ese sentido, una de las creaciones más eficaces del imperio LaFace fue el trío TLC, una evolución del concepto del soul de chicas, a lo Martha & The Vandellas o The Supremes en la era digital, en el que un atrevido equipo de productores —entre ellos Jermaine Dupri y Dallas Austin — ensayó la futura fórmula del éxito: si el estribillo engancha, había margen para edificar los cimientos de la canción con toda clase de sonidos extraños.

«Me gusta mucho este R&B que se hace ahora, los productores suelen ser muy creativos», me explicaba Jace Clayton, un DJ transformado en alquimista del ruido, salido del underground agresivo de principios de la década de 2000 con el nombre de DJ /rupture, pero secretamente fascinado por el paisaje de sonidos coloristas forjado por el nuevo pop negro. «Me parece un género mucho más interesante que el hip hop ahora mismo, y no distingo entre mainstream o indie. En el hip hop el beat se ha vuelto muy regular, incluso en artistas aparentemente progresivos como Anticon o Anti-Pop Consortium. En el R&B, en cambio, nunca sabes de verdad cómo va a sonar un beat: el movimiento es sexy, los sonidos son de ciencia ficción. Una de las ironías de la música moderna es que las cosas más excitantes están ocurriendo en la esfera del pop. Si eres una persona curiosa, además de leer *The Wire*, también debes escuchar la radio comercial.» Y es que en la radio comercial, en el cambio de siglo, estaban ocurriendo cosas admirables que nadie podía imaginar que sucedieran, desde el constante suministro a las listas de éxitos de jóvenes estrellas del pop negro — Brandy, Monica, Toni Braxton, Aaliyah, todas con una irregular hoja de servicios, pero cuando el equipo de productores e ingenieros a su alrededor daban en el clavo eran diosas al servicio de una canción para los anales del género— a la profunda transformación, tras un veloz efecto contagio, del pop blanco.

En determinados círculos de la electrónica abstracta europea, el R&B de corte más atrevido —el que se desmarcaba de aquel new jack swing sustentado en armonías dulces y empalagosas— se observaba con cierta envidia que quizá convendría interpretar según una lectura profunda de Freud. La compositora Leila Arab, que ha publicado toda su obra en sellos IDM con pedigrí como Rephlex y Warp —y que siempre se ha movido por el terreno resbaladizo que separa el soul de una texturología que parece derretirse como queso fundido—, ya avisaba en el año 2000 de que los productores R&B estaban aventajándoles en riesgo y en capacidad de experimentar por un largo trecho, y para comprobar la pertinencia de su observación no había más que mirar alrededor y constatar cómo el 2step no dudaba en contagiarse del swing del R&B, tan erótico como robotizado. En todas las conversaciones aparecían siempre dos nombres clave, pivotes de la segunda generación que le tomaba el relevo a Teddy Riley y a Babyface, dos jóvenes de los estados de Virginia y Carolina del Norte bajo cuyo liderazgo la música negra profundizaría en su camino hacia lo desconocido: Tim Mosley (conocido en el gremio como Timbaland) y Pharrell Williams, socio de su amigo de la infancia Chad Hugo en el equipo de producción The Neptunes.

Timbaland y Pharrell crecieron en un estado marginal que no contaba en el territorio del hip hop, dividido todavía por la tensión entre Nueva York y Los Ángeles, entre la costa este y la oeste. En realidad, el mapa de la música urbana en Estados Unidos se había ensanchado durante toda la década de los noventa, con los primeros síntomas de una industria sólida y regional en el sur, pero si esa división se pudo acentuar, dando paso a la consolidación de una «tercera costa» que rompiera el monopolio, fue en parte porque el new jack swing y el R&B, que se habían articulado en gran medida alrededor de LaFace Records en la ciudad de Atlanta, sacaban talento de su cantera más próxima: TLC eran del mismo estado de Georgia, el influyente grupo Jodeci de Carolina del Norte, y una manifestación posterior de la avasalladora fórmula de éxito del género, el trío Destiny’s Child, de la efervescente escena de Texas. La abundancia y ebullición de proyectos en el R&B de finales de los noventa arrojaba una

correlación interesante: cuando más inversión había por parte de los grandes sellos, las producciones tendían hacia lo conservador, pero allí donde se trabajaba por debajo del radar de la industria, las canciones aparecían salpicadas de lo que Missy Elliott, refiriéndose a las producciones de Timbaland, llamaba «el sonido que hace womp-womp».

La construcción rítmica del R&B contemporáneo es completamente diferente de la del hip hop —que es un 4x4 rígido y unidireccional—, y se caracteriza por esa cualidad atribuida al jazz antiguo que es el swing, un balanceo, sin un centro de rotación marcado, que permite el movimiento suave del cuerpo; el hip hop de Nueva York era generalmente un sonido *headbanger* —que hace mover la cabeza de arriba abajo—, mientras que el R&B afecta a las articulaciones y a las caderas. La propia construcción líquida del beat, que se desplaza constantemente o deja intervalos sin golpe gracias a su tempo irregular, era lo que animaba a productores como Timbaland a rellenar esos espacios vacíos con ganchos melódicos, efectos caprichosos y quiebros dentro del mismo ritmo. Si a una canción R&B le quitamos la melodía, lo que suele quedar es una base rítmica que podría parecer una versión hipersexuada de los ritmos de bandas inglesas como Autechre, que entienden el techno como una evolución del expresionismo abstracto pictórico, cambiando los pinceles por softwares como Max/MSP y un montón de *plug-ins*. Cuando Timbaland comenzó a producir, primero al resguardo del new jack swing comercial y más tarde como cimarrón del hip hop, su secreto estaba en almacenar una enorme librería de samples —muchos de ellos extraídos del pop electrónico europeo de los ochenta, de la IDM de los noventa y de diferentes músicas étnicas para añadir color— y en disponer de las piezas de equipo precisas, un ASR-10 —un sampler de 16 bits de la firma Ensoniq que funciona como un estudio de grabación en miniatura— y la caja de ritmos TR-808.

La primera manifestación de ingenio de Timbaland se produjo entre 1996 y 2001, los años en que ejerció su protección sobre la joven estrella Aaliyah entre los álbumes *One in a Million* (1996) y *Aaliyah* (2001), este último publicado un

mes antes de su fallecimiento en un accidente de aviación, y también coincidiendo con el lanzamiento de sus dos primeros discos formando equipo con Missy Elliott. *Supa Dupa Fly* (1997) y *Miss E… So Addictive* (2001) partían de la idea nuclear del hip hop —rapera y productor embarcados en un viaje al centro del ritmo—, pero con la forma de rapear inconexa de Missy, que rápidamente modulaba la voz como una diva del soul asmática, y con beats de una fluidez constante y una decoración intergaláctica. En la paleta rítmica de Timbaland cabía todo: drum'n'bass, bhangra, techno; poco tiempo después, en el cuarto LP conjunto del dúo, *The Cookbook* (2005), el single «Lose Control» sampleaba uno de los primeros síntomas de la fiebre electrónica en Detroit, «Clear», el emblemático corte electro de Cybotron. Timbaland había sido un enamorado del new jack swing en su juventud, pero como explica en sus memorias, también le podía la pasión por la música sintética europea. En el libro se coronaba a sí mismo, al más puro estilo napoleónico, como «el emperador del sonido», y aunque Timbaland no esté bendecido con el don de la infalibilidad —sus hits no parecen surgir a partir de una fórmula concreta, sino de un proceso de ensayo y error que a veces obra el milagro y otras sume en el tedio—, su cuota de aciertos ha sido significativamente elevada en las últimas dos décadas, y la transformación profunda del hip hop, el pop de consumo y el R&B en este período es una consecuencia directa de su trabajo.

En el selecto grupo de productores pioneros de la mutación abstracta del R&B habría que situar también a The Neptunes, sobre todo en su trabajo en los primeros álbumes de Kelis, en los que Pharrell y Hugo afinaron la fórmula de un beat roto y agitado acompañado de prominentes géiseres de ruidos sintéticos y brotes de sonido como de goma dura —el ejemplo claro sería «Milkshake»—: música electrónica en su concepción y desarrollo, de una enorme influencia y capacidad de penetración en el ADN del pop, pero situada en el «otro» bando, equidistante del techno y otros sonidos de club. Lo cierto es que a The Neptunes, si algún tipo de club les interesaba, eran los de strip-tease —resulta sintomático que el primer tema de su álbum producido con el alias N.E.R.D. se titulara

«Lapdance»—, o los selectos clubes de hip hop en los que la acción se concentra, más que en la pista de baile, en los reservados con servicio privado de botellas de champán, cuya contratación siempre costaba algunos miles de dólares. Tanto Pharrell/Hugo como Timbaland operaban simultáneamente en tres campos: el R&B más canónico —Ciara, Aaliyah, Kelis—, el hip hop en su más amplio espectro, comercial o underground, sin distinciones —N.O.R.E., Clipse, Jay-Z— y, como gran giro argumental, el pop blanco adolescente.

Hubo un momento en que los productores new jack swing aceptaron producir a *boy bands* como New Kids on the Block —un gesto de nula «autenticidad» para los estándares del hip hop ortodoxo—, y se sentó un precedente insoslayable que explica cómo, a finales de los noventa, muchos productos pop se comercializaban con un enfoque R&B, o ejecutado por productores europeos que habían aprendido la técnica y adivinado el mecanismo para construir el hit perfecto. Martin Sandberg, el productor más conocido como Max Martin, ya tenía más de un hit en su haber antes de fundar su empresa en Estocolmo, Maratone Studios, que tomaba el relevo de los míticos estudios Cheiron: su firma estaba detrás de acontecimientos *teen* como «Everybody (Backstreet's Back)» de Backstreet Boys, además de haber participado en la escritura de canciones para Ace of Base o Leila K bajo el liderazgo de su mentor, Denniz PoP. Pero en 1998, el pop cambió para siempre con la producción que le había encargado el sello Jive para una debutante adolescente con aspecto de lolita traicionera llamada Britney Spears. Si bien el talento natural de Britney es difícilmente cuantificable, el trabajo tras la pecera de Martin —un sueco rubio que en otra vida habría sido compositor en ABBA, o habría inventado la fusión entre el eurobeat y el death metal— era lo que le confería una forma admirable a «…Baby One More Time», una canción aparentemente boba, pero compuesta de ganchos, beats y capas sintéticas que arrasó en las listas de éxitos. Un año después, otra canción arquitectónicamente impecable y con la última tecnología a su servicio se sumaba a la tendencia: «Genie in a Bottle», escrita por David Frank —antiguo miembro de uno de los primeros dúos de producción de R&B

electrónico en los ochenta, The System— puso en el mapa a la efímera Christina Aguilera.

En adelante, el pop para adolescentes se adaptaría a esta plantilla eficiente y prácticamente todos los hits llegarían impregnados de texturas sintéticas y grooves bamboleantes, y los productores más cotizados se prestarían gustosamente a aceptar los jugosos cheques de los grandes sellos, a veces con resultados satisfactorios en todos los aspectos. Pharrell Williams, por ejemplo, se implicó a fondo en la construcción de la nueva imagen de Gwen Stefani, antigua princesa del ska-pop al frente de No Doubt transformada a partir de *Love Angel Music Baby* (2004) en aspirante al trono de hierro del pop, en el que por entonces se sentaba Madonna, con armas tan eficaces como «Hollaback Girl», un beat que casi parecía techno experimental a cámara lenta, rodeado de fanfarrias de trombón y pellizcos de bajos sintéticos. Mientras tanto, Timbaland se encargaría del desarrollo artístico de Justin Timberlake, un querubín rubio con rizos que aspiraba a desarrollar una carrera notable en solitario tras la disolución de NSYNC, una *boy band* creada para tomar el relevo de Backstreet Boys en el mercado adolescente. Su primer álbum, *Justified* (2002), también contó con varias canciones escritas por The Neptures —originalmente estaban pensadas para el *Dangerous* de Michael Jackson, todas rechazadas por el rey depuesto del pop—, aunque quien estaba a cargo del diseño sonoro del álbum y del desarrollo artístico del muchacho era el propio Timbo, que construyó para la ocasión una remesa de beats con síncopas sexys adornadas con samples exóticos —la flauta india de «(Oh No) What You Got», subrayada por una línea sintética que culebrea por debajo del estribillo— y medios tiempos ideales con líneas de bajo crujientes para canciones de amor desesperado —«Cry Me a River»—, que solidificaban un concepto de canción pop infalible en las listas de éxitos, e igualmente atrevida en sus aspiraciones artísticas. Timbaland se había convertido en el *hitmaker* preferido de la industria —en aquel momento, quien quisiera contratarle una canción debía abonar alrededor de cien mil dólares, su tarifa de mercenario, dinero bien invertido si con él se conseguían canciones como las

que compuso para el tercer álbum de Nelly Furtado, *Loose* (2006)—, aunque con buen criterio Timbaland mantuvo alianzas puntuales con sus amistades más cercanas. La colaboración con Missy Elliott ha sido intermitente desde entonces, pero básica en la evolución de Justin como una de las estrellas más sólidas del pop contemporáneo, principalmente gracias a la impecable pátina electrónica de *FutureSex/LoveSounds* (2006).

Tenía razón DJ /rupture: en la radio comercial empezaron a abundar los ritmos dislocados, los chispazos de sintetizador Juno, jams que cambiaban incluso la manera de bailar: el R&B, a diferencia del rave —donde hay espacio entre los cuerpos, y escasa comunicación entre la masa—, necesita cercanía, calor, roce y excitación. En perspectiva, la década de 2000 fue espléndida para el pop superventas. Un repaso muy sucinto del balance arroja gran número de canciones definitorias de la época —entre ellas, «Try Again» (Aaliyah), «Toxic» (Britney Spears) o «Bootylicious» (Destiny's Child)—, y en conjunto consolidan la percepción de que esta pinza inesperada entre la vanguardia electrónica y el pop pegadizo como el chicle ha sido un poderoso motor creativo capaz de reactivar a lo grande la fábrica de grandes éxitos de la música comercial. Como en cualquier proceso industrial, el pop de la década de 2000 nos deja una larga lista de estrellas de quita y pon —en el R&B no hay un star system que perdure en el tiempo, salvo excepciones como Rihanna y Beyoncé—, pero también un sonido identificable y eficaz que ha conseguido cambiar la faz del pop, modernizarlo con colores radicalmente nuevos sin comprometer su función primera de grabarse en la memoria de una generación. En definitiva, la siguiente hornada de productores con la varita mágica para convertir en oro todo lo que tocan, entre los que se cuentan Danja —el colaborador más estrecho de Timbaland a partir de 2004—, Dr. Luke —el sucesor de Max Martin, si no fuera porque el mismo Martin lleva más de dos décadas siendo el *hitmaker* más constante de la industria—, el binomio The-Dream/Tricky Stewart, Mike Will Made It o Scott Storch, es la que ha mantenido viva la llama de la «otra música electrónica», cuya influencia en otros terrenos es, sencillamente, incalculable.

2. La tercera costa: la irrupción del sur en el mapa del hip hop de Estados Unidos

> El hip hop tiene más de veinte años. No se dice nada nuevo porque ya está todo dicho. Los raperos hemos hablado de política, de nuestra lucha, de dinero, de mujeres, de todo. Así que ahora esto es una cuestión de estilo. Lo importante es cómo dices las cosas, porque ya no queda nada nuevo por decir.
>
> Nelly, en declaraciones a *Rolling Stone*

Hasta el año 2000, aproximadamente, el hip hop en Estados Unidos era como un partido de tenis, o un combate de boxeo: existían dos estructuras rivales dominantes —la costa Este, de la que surgió el sonido original, y la costa Oeste, que, tras apropiárselo, lo transformó en una crónica criminal luctuosa y en una exposición sin censura de hazañas sexuales— que se alternaban en la iniciativa y se intercambiaban golpes sin descanso. La tensión constante entre los dos extremos geográficos estuvo en el centro de las grandes transformaciones que experimentó la industria del rap en los años noventa: la guerra entre las dos costas, que llegó a su culminación sangrienta en 1996 con el asesinato de Tupac Shakur, acribillado a tiros tras salir de un combate de Mike Tyson en Las Vegas, solo se recondujo a la paz cuando la mayor parte de los empresarios y los productores estrella que rivalizaban por el mercado —básicamente, Bad Boy, el sello de Puff Daddy, y Death Row, presidido por Suge Knight, guardianes respectivos de los territorios del este y el oeste— comprendieron que había toneladas de dinero en juego, y que no valía la pena comprometer la oportunidad de lucro que ofrecía un negocio boyante por un quítame allá esas pajas. O sea, por culpa de fricciones verbales sin importancia que, en el fondo, no eran más que el enfrentamiento típicamente animal entre varios machos alfa incapaces de

pensar con la mente fría y dominar sus impulsos.

La guerra de costas desembocó, pues, en una paz forzosa que puso fin a los ajustes de cuentas y reactivó la competición, ahora centrada exclusivamente en las bondades creativas de los artistas y en el rendimiento comercial de los discos. Así tenía que ser, pues en el cambio de siglo el hip hop se había revalorizado como negocio y esa gran tarta no se podía poner en riesgo. Los principales pilares del imperio empresarial —P. Diddy mantuvo su liderazgo económico, que no el artístico, con Bad Boy, y emergieron otros raperos convertidos en tiburones del negocio como Jay-Z (Roc-a-Fella), Master P (No Limit) o Dr. Dre (Aftermath)— seguían guardando la pistola en el cajón, como Tony Montana, mientras parte de su séquito siempre se hallaba compuesto por una guardia privada de gorilas de dos metros y las dimensiones de un armario empotrado, pero sus manos ya no estaban manchadas de sangre, sino del pringue de las cáscaras de ostras y langostinos. Habían dejado atrás las calles, donde hay robos, peleas y detenciones policiales, por fajos de billetes de los grandes y botellas de champán Krystal, una marca de lujo que no suele bajar del millar de dólares la pieza. El R&B había demostrado ser una experiencia rentable para la industria, equidistante entre el pop y el rap —tan flexible que tuvo que inventarse una etiqueta nueva, «urban», para designar el espacio compartido entre esos tres estilos—; a la vez, era una fábrica de estrellas, y quienes extendían los cheques y firmaban contratos habían tomado nota de la nueva situación. En muchos ámbitos, al hip hop dejó de pedírsele el certificado de pureza siempre y cuando trajera dinero suculento de vuelta, y en el margen de pocos años fueron surgiendo raperos infinitamente más rentables que los de la década anterior —Eminem, 50 Cent o Ludacris eran, para la industria, sus nuevos Prince y Michael Jackson—, y los sellos especializados en la intersección urban, ahora reconvertidos en el motor principal del negocio del pop, no podían dejar de frotarse las manos. Con la paz y la civilización llegó una prosperidad que animó a muchos nuevos magnates a diversificar el negocio: si pocos años antes aún estaban pasando crack y cocaína en las esquinas de los *projects* para ganarse la

vida —su vida parecía salida de un capítulo de la serie *The Wire*—, ahora invertían en productos como aguas vitaminadas, auriculares de alta gama, líneas de ropa ancha, perfumes y joyas, y algunas de sus empresas incluso entraban a cotizar en bolsa. Ninguna ficción representa mejor esta realidad que la serie de televisión *Empire* (Fox Network, 2015), una versión de las sagas familiares de lujo y poder, al estilo *Falcon Crest* o *Dallas*, en la época en que los empresarios del hip hop son los nuevos Rothschild o Rockefeller (apellido que Roc-A-Fella, el sello de Jay-Z, homenajea sin pudor).

El pastel, sin embargo, no se lo iban a repartir los de siempre. También hacia 2000 se fue consolidando el auge imparable de la llamada «tercera costa», el espacio del viejo sur, de Texas hasta Florida de punta a punta, y llegando a Virginia y Saint Louis en su extremo norte, y que en poco tiempo no solo había amenazado el liderazgo del este y el oeste, sino que terminó por consolidar su dominio —empresarial, musical y cultural en su sentido más amplio— en el mercado norteamericano. El llamado «dirty south» tenía una historia extensa que se remontaba a finales de los ochenta, cuando Luke Campbell —líder de 2 Live Crew, el popular proyecto *freestyle electro* de Miami— se consagró como el hombre más obsceno en la breve historia del hip hop, y durante los noventa, en ciudades como Houston, Dallas o Atlanta, fueron germinando sellos como Cash Money y No Limit, o grupos como UGK, OutKast y Geto Boys, que iban configurando, de manera pausada, una escena en paralelo a la de las dos costas, plenamente autosuficiente —Cash Money, a principios de los noventa, podía vender medio millón de discos al mes solo en el mercado sureño— y con unos rasgos propios. Si bien no existe un hip hop del norte, o del Medio Oeste, el sur —con una mayor densidad de población negra y cuyo territorio viene determinado por la composición de los antiguos estados confederados— irrumpió en el juego con un discurso alternativo que, lejos de quedarse en anécdota, consiguió instalarse como la norma.

Ese sonido «distinto» es el que explica la profunda crisis de identidad que sumió al hip hop en los años siguientes, un trastorno de personalidad que,

empero, no afectó a la buena marcha del negocio, que seguía facturando por miles de millones de dólares al año. Hay una idea ortodoxa del hip hop, fuertemente arraigada en el este, que entiende que el rapero debe ser un virtuoso dotado de una penetrante inteligencia —un rimador implacable, con vocabulario extenso y ágil en su *flow*, cargado de experiencia, razón y sabiduría callejera— y que el sonido del beat debe responder ante la historia, y por eso el boom bap es de naturaleza sampleada: los productores comprimen varios capítulos de la larga tradición de la música negra en perlas de sonido de una densidad pétrea y un resplandor diamantino, a partir de sílabas del soul, breaks de las jams funk más sudorosas y las armonías más audaces del jazz. Y el rap del oeste, por lo general, tiene una composición más bien mixta: hay una gran proporción de música sampleada, pero a la vez una textura más sintética —a los productores de G-Funk les encantaba ir a meter las narices en viejos discos de George Clinton, o de Zapp, o de Cameo—, y se caracteriza por tener un sonido duro para letras violentas. Pero el sur es una historia muy distinta: casi todos los beats se fabrican de cero a partir de equipo electrónico y prácticamente no hay cultura del reciclaje del pasado de la música negra.

El dirty south original era vocacionalmente pop, humorístico, pensado para sonar en los clubes o en los equipos de sonido de alta gama en Porsches y Cabriolets relucientes, y a consecuencia de eso los raperos no se distinguen por una especial destreza lírica, sino por su capacidad de arengar y llamar a la fiesta. No es una verdad dogmática —MCs como Scarface son famosos por su aplastante dominio léxico y su *flow* elegante—, pero los primeros hits que surgieron cuando la escena empezó a emerger con fuerza, en vez de la estructura maciza del boom bap, tenían la flexibilidad concisa de un jingle publicitario o el politono de un teléfono móvil, apoyado por letras infantiles. Esto es tan aplicable al binomio Missy/Timbaland como al que formaron Ludacris y Swizz Beats, o Usher y Lil Jon: en el sur no había la obsesión por cazar el sample más raro y macerar el beat más duro, sino por encontrar el gancho más pegadizo y el sonido más festivo.

El sur suele identificarse con el tópico de la vida tranquila —es un trozo de terreno mucho más cálido que Nueva York, es inevitable tener que apartarse las moscas en las zonas más húmedas en verano, y a la población negra se la representa casi siempre echando la siesta a media tarde, tras haber comido pollo frito y una raja de sandía—, y ese ritmo diario se nota en la mayor parte del hip hop vernáculo, que aunque tenga entre sus temas principales el tráfico de drogas, las disputas por dinero y otras circunstancias de la vida criminal, suele sonar sorprendentemente relajado. Una de las críticas más constantes en el tiempo por parte de la ortodoxia es que el rap del sur no tiene valores de comunidad comprometida, que es una escena compuesta por células individualistas que, en su afán por ganar dinero rápido, no dudan en degradar el hip hop hasta convertirlo en una papilla de fácil consumo, y en la que los raperos se prestan a ser simple mercancía para el entretenimiento, un *minstrel show* —aquel viejo espectáculo para blancos en el que los negros se ridiculizaban a sí mismos, o en el que actores blancos con la cara tiznada hacían burla de los antiguos esclavos —, pero ahora con texturas robóticas y erupciones rítmicas sintéticas. «Vender mucho no te convierte en una autoridad / solo significa que te has vendido a la mayoría blanca», decía KRS-One en su tema «Clear ‘Em Out», de 2002, un mensaje recuperado por Nas al publicar en 2006 su disco *Hip Hop is Dead*, título que en el fondo manifestaba su malestar por el rumbo que había tomado la escena en su conjunto desde la irrupción del sur. Según la *intelligentsia* de Nueva York, los bufones de Atlanta, Nueva Orleans y Houston se habían cargado toda su propia cultura.

Porque el sur no solo fue una distorsión de la ortodoxia, sino la nueva norma establecida. Conforme pasaban los años, eran del sur los artistas que más vendían, y era su sonido el que más influía en los artistas emergentes: no se trataba únicamente de la estética —en el sur se multiplicó el uso del *bling bling*, expresión acuñada por B.G. en 1996 que se refiere a la profusión de joyería pomposa y cadenas de oro en la apariencia exterior de las estrellas del rap—, sino que se profundizó en la idea del hip hop como una cultura materialista en la

que se hacía ostentación de dinero, en la que pisar la cárcel aumentaba los galones o la «credibilidad en las calles», y en la que el estatus estaba más asociado con llevar un cáliz con pedrería, como Lil Jon, o dos grandes cadenas colgando del cuello, y de ahí viene el nombre artístico de 2 Chainz, que a los méritos con el lenguaje.

El mensaje y el léxico no son tan importantes porque, sobre todo, el hip hop del sur se asociaba con la cultura de baile, ya fuera el de los bares de strip-tease o el de los garitos sucios en los que —gracias también a la influencia que llegaba aún más del sur, de Jamaica y su cultura dancehall— la gente se movía en grupos apretados, con mucho contacto frontal. El lenguaje del rap sureño, pues, era más el del sudor y el frotamiento con fines precoitales que el de las palabras; tan importante es el cuerpo que fue en los clubes del sur donde se desarrolló un movimiento en particular, el *twerking*, o sacudida de glúteos de las chicas con el tronco inclinado buscando el contacto directo con la cara del hombre sentado, que años después haría enorme fortuna cuando lo popularizaran, descontextualizándolo del ritual del gueto y de los bares de *lapdance*, artistas pop como Miley Cyrus, famosa por mezclar su pasado como niña Disney con referencias al porno duro al estilo Brazzers, la popular productora triple X con base en Miami.

El hip hop del sur es otra manifestación principal de la «otra música electrónica»: a medida que se afianzaban las producciones exclusivamente sintéticas —en las que había preeminencia de la caja de ritmos 808 de Roland, preciada reliquia analógica que encajaba perfectamente entre los generosos *pads* de sintes virtuales que productores como Lil Jon o Zaytoven desplegaban como *plug-ins* en la pantalla de sus ordenadores—, uno de los objetivos de la industria fue el de estar en tres espacios fundamentales para consolidar el negocio: en la radio —más tarde en YouTube—, en los potentes equipos de sonido de los coches —en el sur también se pusieron de moda los vehículos con la amortiguación tuneada, de modo que podían circular por la calle mientras el chasis se bamboleaba al compás de los ritmos que atronaban por la ventanilla,

una moda que se había originado en el oeste en los años noventa, al calor del sonido gangsta—, y sobre todo en los clubes de baile. De hecho, el contagio a otros territorios fue incontenible: en 2002, Dr. Dre se hizo temporalmente con el control del este con la producción —inspirada en el swing de Timbaland, pero con un beat mucho más macizo— de «In da Club», el hit que catapultó a 50 Cent al estrellato de la segunda generación gangsta. En cierta manera, todo el mercado estaba evolucionando hacia la satisfacción de un deseo urgente de hedonismo, giro que quedaba validado por la opinión emitida por Method Man, el cannábico componente del grupo neoyorquino Wu-Tang Clan, con que hemos abierto este capítulo: «La mierda que están haciendo estos negratas no es hip hop, sino pop».

Fuera una cosa o la otra, lo cierto es que desde hace casi dos décadas las dinámicas del sur han sido prácticamente hegemónicas en el hip hop, y por el camino se ha ido convirtiendo en un entretenimiento pop de éxito que ha dado productos arrolladores, aunque con fecha de caducidad, como Nelly en sus primeros años, y otros absolutamente atroces como Flo.Rida o Soulja Boy, considerados por los puristas del hip hop como payasadas insoportables. A la vez, se han dado acontecimientos generacionales como el crecimiento frenético de Lil' Wayne (y su posterior debacle), y la confirmación progresiva de estrellas del presente como Future o Migos, que están sirviendo de base de inspiración para la siguiente hornada. Su influencia incide en todos los niveles: su música es la más imitable, proyectan un modo de vida y de gestión de negocio exitoso, y son referentes en moda y estética: lo que va de las gafas polarizadas a los sombreros de la policía montada del Canadá, sudaderas y pantalones de esmoquin o tejanos muy entallados, pañuelos en la cabeza y más oro en el cuerpo que en la caja del Fort Knox. El sur ha cambiado el hip hop, y ha desequilibrado para siempre el mercado del pop.

Del bounce al trap: las microescenas del sur

El southern rap no es exactamente un género, sino una variedad cultural del hip

hop que se manifiesta con rasgos particulares, según el período histórico de la década en que tenga lugar y, sobre todo, según la zona geográfica en que nazca cada variación. En este laboratorio de ideas no es lo mismo el bounce de Nueva Orleans que el sonido screwed & chopped de Houston, y aunque haya cierta conexión estilística —mismas máquinas, efectos compartidos— tampoco son lo mismo el crunk y el trap, y el manejo de estos conceptos se vuelve necesario para no perderse en el laberinto de matices en el que se ha convertido la escena. Porque aunque haya dos hilos conductores principales, la droga y la fiesta, el dirty south —una expresión que se atribuye al rapero Cool Breeze, miembro de The Dungeon Family, el colectivo de Atlanta del que surgieron bandas como Goodie Mob y OutKast— nunca ha sido, ni parece que vaya a serlo, un bloque estético monolítico.

En el principio, ni siquiera podía decirse que el sonido del sur fuera minimalista, como ha acabado siéndolo cuando raperos como Lil' Wayne o Gucci Mane tomaron el relevo de la primera generación. La denominación «dirty south» tenía que ver, a mediados de los noventa, con un rap impregnado de interesantes matices de color que, poco a poco, fue derivando en un sonido maquinal, una especie de cibernética del gueto que, aun así, comenzó siendo un hip hop que sintetizaba lo mejor de la costa Este y la Oeste, repleto de samples de P-Funk, coros góspel, producciones influidas por el funk progresivo y estribillos con potencial suficiente para colarse en las listas pop. De hecho, el dúo más popular jamás surgido del sur, OutKast —formado por Big Boi y Andre 3000, dos genios con personalidad opuestas, algo así como el encuentro de un fanático de Ice Cube y un aspirante a ser el nuevo Prince—, irrumpió en el mapa del hip hop como una respuesta a la guerra de costas, mostrando una alternativa pacífica y gozosa en un sur que estaba representado en sus primeros discos como un espacio de recreo y un territorio de ciencia ficción, con títulos como *Southernplayalisticadillacmukiz* (1994) y *ATLiens* (1996). Las producciones de The Dungeon Family eran homologables a las de bandas de Nueva York como De La Soul o Digable Planets, una *razzia* para saquear la riqueza de la psicodelia

negra de los setenta, y con ella construir beats coronados con pellizcos de bajo y suaves notas de sinte que sonaban como una brisa de verano.

En gran medida, OutKast es el grupo paradigmático del sur. También lo son UGK y Geto Boys, continuadores de la tradición del new jack swing y el gangsta rap por otros medios, sembradores de semillas que germinarían muy poco tiempo después. Pero en la evolución de OutKast se dan todas las tiranteces entre el anclaje a una tradición que se respeta y el deseo de romper de algún modo con esa herencia, porque las restricciones impiden volar alto. En el tercer disco de OutKast, *Aquemini* (1998), hay un tema que se titula «Synthesizer» en el que colabora George Clinton, el rey del funk galáctico, y es en esas ráfagas sintéticas y ese ritmo tartamudo donde se podría resumir el viaje general del rap del sur, del beat robusto a la base gomosa compuesta de texturas sintéticas, y que tiene su culminación definitiva en su siguiente álbum, el determinante *Stankonia* (2000), producido íntegramente por André y Big Boi con la ayuda de Mr. DJ bajo el nombre de Earthtone III, con la única excepción de tres cortes encargados a Organized Noize, el equipo detrás de innumerables éxitos de la factoría LaFace. Ahí, OutKast ya sonaban verdaderamente como alienígenas en el año de mayor rendimiento comercial que se le recordaba al rap hasta esa fecha, y con temas incluso premonitorios: «Snappin' and Trappin'» consistía en una programación de caja de ritmos con hi-hats muy marcados —antecedente temprano, pues, de los subgéneros snap y trap, que emergerían como tendencias populares varios años después—, «B.O.B.» cabalgaba sobre un ritmo cercano al drum'n'bass decorado con secuencias sintéticas propias del electro, y el single «Ms. Jackson» encontraba el punto exacto de ensamblaje entre el espiritual negro y el escapismo cósmico.

Durante los noventa, el rap sureño había sido un fenómeno de éxito, pero solo en clave regional. Por ejemplo, el sonido screwed & chopped inventado por DJ Screw en Houston —una técnica de ralentización del hip hop hasta convertirlo en un ritmo comatoso, con voces guturales e influido por el consumo entre los raperos del llamado *purple drank,* un jarabe medicinal con altas dosis de codeína

que, además de provocar adicción, te sume en un letargo pesado— movía, antes incluso de la muerte de Screw, un importante mercado de cintas de casete que pasaban de mano en mano por centenares de miles. A partir de *Stankonia*, sin embargo, todas las miradas se posaron en ciudades como Atlanta, Miami y Nueva Orleans, de donde parecían surgir de la nada nuevos ritmos, nuevas actitudes, aire fresco. OutKast habían cambiado las reglas y la mentalidad del sur, y tras su estela emergieron las nuevas estrellas del dirty south —Ludacris, Nelly, Juvenile, T.I.—, a quienes se les había abonado el camino para causar un impacto en el mercado nacional con su propio lenguaje, es decir, la extensa paleta de texturas digitales y los beats gomosos que, lejos de causar rechazo, fueron la vía rápida para entrar en las listas de superventas. En el ecosistema del sur, pues, los productores que grababan beats para los raperos con mayor carisma ya no estaban obligados a ser enciclopedias de la música negra, como exigía el código de honor de Nueva York, y en vez de saquear el catálogo de Stax y Motown les bastaba con levantar bases sincopadas que fueran auténticos *killers* en los clubes, donde el ritual era una mezcla entre el pogo colectivo, movimientos de frotamiento pélvico y la consumición de coñac a morro.

En fecha tan temprana como 2001, el rap del sur ya estaba plenamente atomizado en pequeños estilos que tenían en común su antena extendida hacia los clubes de baile. El primer álbum importante de Ludacris, *Word of Mouf* (2001), grabado en Def Jam South —el poderoso sello neoyorquino, el mismo que descubriera a Public Enemy o LL Cool J, había detectado el filón del sur y rápidamente había abierto una división para captar la mayor cantidad de talento local posible—, ponía en circulación la etiqueta «bounce», que fiel a su nombre sonaba como si el ritmo rebotara como una pelota en una cancha de squash, con una línea de bajo diseñada para castigar los tobillos, mientras en paralelo, y sin necesidad de moverse de Atlanta, cobraban fuerza diferentes etiquetas surgidas del ecosistema sureño impulsadas por productores como Lil Jon o DJ Smurf, como el snap —una estructura rítmica que imitaba la cadencia del chasquido de los dedos, como en «Snap Yo Fingers»— o el crunk, que ha tenido una fortuna

más intensa y duradera, y que se identifica con el rap eufórico y subido de tempo que dominaría los clubes del sur, de Nueva Orleans a Miami, durante toda la década de los 2000.

Una vez, Andre 3000 de OutKast se refirió al crunk con una definición que se ha vuelto clásica: «Es al hip hop lo que el punk es al rock». El crunk es un sonido de club que busca el desgaste intenso de energía, música de arquitectura sencilla —un riff violento, gritos, ritmos monolíticos— que sirve para mover la cabeza con furia y dar saltos, la excusa perfecta para emborracharse. Lil Jon, que no fue el inventor del crunk pero sí su máximo popularizador, ni siquiera es rapero: sus habilidades sintácticas no van más allá de las onomatopeyas —«Ye-eeah!», «Okay!»—, pero durante los años en los que estuvo en la cima del sur construyó un sonido propio que evolucionaba del electro que había pinchado como DJ durante su adolescencia, y que se alimentaba de secuencias repetitivas de la caja de ritmos 808 y de fogonazos sintéticos de textura chispeante. A Lil Jon se le ha acusado de repetirse sin descanso, aunque en su descargo habría que decir que el crunk tampoco daba más de sí. En cualquier caso, entre 2002 y 2008 fue un sonido dominante del que surgieron raperos como David Banner, BoneCrusher o Pastor Troy, que parafraseando a Andre 3000, también podríamos decir que son al rap lo que las bandas noruegas «black» al heavy metal. Cuando el crunk estaba asimilado tuvieron un breve instante de fama derivaciones como el mencionado snap o el subgénero del hip hop de la costa Oeste, articulado alrededor de la bahía de San Francisco, conocido como hyphy; por el camino quedaron hits indiscutibles como «Get Low» (Lil Jon), «Never Scared» (BoneCrusher) o «Yeah!», una producción de Lil Jon para Usher, la estrella del R&B masculino, que certificó que el crunk podía conquistar las listas de éxito pop con un riff analógico de cuatro notas. A la vez, el crunk situó en la órbita del universo electrónico la técnica screwed & chopped: cada álbum de los artistas de moda —de Ying Yang Twins a Three Six Mafia— venía acompañado de una versión plomiza a bajas revoluciones. En el hip hop ya casi no se utiliza esa técnica, pero su influencia no es desdeñable: años más tarde la recuperarían

escenas experimentales como la del witch house.

En los primeros años de popularidad del mosaico de estilos al que llamamos dirty south, a mediados de la década de 2000, no daba la impresión de que la cultura del rap sureño pudiera llegar a ser tan influyente. Los ataques procedentes de otros ámbitos de la música negra —y concentrados en aspectos como su superficialidad, su machismo y su frivolidad materialista— nunca pudieron contrarrestar una realidad que se manifestaba con todo su resplandeciente poder en las cuentas de resultados de los sellos: hoy, es imposible encontrar otra música de naturaleza electrónica —y de club— que haya alcanzado las cotas de popularidad del rap sureño. Desde el año 2000, el género funcionó a pleno rendimiento como máquina de hacer dinero y éxitos tan efímeros como pegadizos. Uno de los primeros ejemplos lo encontramos en «Hot in Herre», producción *rompecaderas* de The Neptunes para Nelly —el chico de póster surgido de la floreciente escena rap de Saint Louis, y que fue al star system negro lo que Justin Timberlake al blanco— cuyo único propósito era que las chicas se quitaran toda la ropa en clubes convertidos en saunas. Lejos de ser flor de un día en la escena sureña, «Hot in Herre» asfaltó un camino hacia el éxito por el que no han dejado de circular nuevos artistas, algunos efímeros y olvidados —Chingy, J-Kown, Lil Flip—, y otros que han gozado de largas etapas de dominio, como T.I., Young Jeezy, Soulja Boy o Lil' Wayne, los verdaderos reyes del sur. Desde entonces, el sur ya no se explica tanto a partir de las variedades regionales y la red de conexiones entre estados vecinos, sino a partir de quien ostente la corona.

Primero fueron Ludacris y Nelly, y cuando se pasó su momento, irrumpieron T.I. —un extraficante de drogas que ha alternado desde 2004 las listas de éxitos y los ingresos en prisión, y cuyo primer álbum, *Trap Muzik*, sentó las bases de la crónica del menudeo de crack que tanto caracteriza al southern rap— y un adolescente de Nueva Orleans, vinculado desde niño al sello Cash Money,

llamado Lil’ Wayne, referente estético y moral de la segunda generación de la escena. Tatuado de pies a cabeza, siempre amorrado a una garrafa de *purple drank* y con una voz rasposa que explica de manera telegráfica sus aventuras sexuales y su historial delictivo, Wayne ha sido el modelo de rapero con estética carcelaria con patrocinio de las grandes marcas deportivas a partir del cual se ha consolidado la siguiente etapa evolutiva del género, dominada por el concepto trap. En el argot de las calles, «trap» es aquel lugar en el que se puede conseguir la mejor droga, designa las esquinas más afamadas en las que los yonquis hacen cola para agenciarse rocas de crack, heroína y metanfetamina. El subgénero trap, por tanto, está protagonizado por traficantes que relatan sus días de trapicheo, aunque sus rasgos estéticos son los que han tenido la mayor influencia posterior: las voces siempre poseen una textura robótica, suenan como un sintetizador de voz con amigdalitis, y las bases son rodillos repetitivos elaborados con la 808 y con un cascabeleo permanente por encima. En el trap, el sonido y la voz tienen el mismo destello que las cadenas de oro.

El efecto robótico de la voz es, posiblemente, el rasgo más popular de todo el rap sureño, y el que ha tenido un alcance más allá del hip hop y la cultura pop mainstream en general, como explica Jace Clayton en su libro *Uproot*, prácticamente toda la música popular que se hace en los países árabes, y que tiene una raíz tradicional, incorpora el mismo efecto sintético en las voces. Esa distorsión tan particular se obtiene gracias a un software llamado Auto-Tune, comercializado por la compañía Antares, y que servía inicialmente para corregir defectos de afinación en una canción pop. Desde el momento en que los ídolos del pop surgen antes de los programas de televisión o de castings publicitarios que de las escuelas de canto, los grandes estudios han tenido que camuflar de alguna manera que sus estrellas, ya sean Enrique Iglesias o Britney Spears, desafinan por lo general más que una almeja. El Auto-Tune corrige los defectos más flagrantes y sustituye las notas erróneas por otras perfectamente afinadas.

Pero el software respondía de manera interesante cuando los parámetros de corrección se salían del rango previsto o la voz conseguía engañar al programa

incluso habiendo afinado perfectamente, porque con ciertas técnicas vocales se obtenían efectos que el programa no sabía cómo interpretar. Una de las capacidades de la voz humana es el melisma: la técnica de dar una nota, sostenerla y, sin variar la afinación, cambiar su altura en una o más octavas. Este truco, muy utilizado por las voces del soul y que genera una reacción de entusiasmo ante el virtuosismo exhibido por las cantantes —Mariah Carey o Whitney Houston han sido auténticas maestras de esta clase de gorgorito—, el Auto-Tune lo detectaba como un error de afinación, y al corregirlo la voz sonaba rara, como si la hubiera quebrado un sollozo digital. Lo habitual, pues, era no guardar la corrección del software y quedarse con la toma original, pero en «Believe», una canción de Cher que se alzó hasta el número uno mundial en 1998, sus productores, The Groove Brothers, decidieron explorar el error a fondo y toda la melodía está «afinada» con Auto-Tune a partir de parámetros equivocados y notas melismáticas. El Auto-Tune, por tanto, no es un sinte de voz, como el vocoder —una máquina que transforma las sílabas en sonidos analógicos como emitidos por un robot, y que tienen textura de hojalata—, sino un recurso artesanal con el que se puede inventar un nuevo tipo de fonética posthumana. «Este sonido tiene algo molesto, es difícil decir exactamente qué es», decía el crítico británico David Toop en una entrevista concedida al periódico argentino *La Nación*. «Pero define el espíritu de nuestro tiempo, en el que mucha gente vive en un espacio inédito que está a medio camino entre la vida física y la red digital, a la que pueden acceder a través de sus teléfonos, tabletas y computadoras. El Auto-Tune, mitad androide y mitad humano, nos habla de ese estado de suspensión. Nos guste o no, es uno de los sonidos más importantes del siglo XXI.»

En el pop, al inicio, se rechazó la técnica inventada por The Groove Brothers —básicamente, porque estaba *mal*—, pero en el hip hop llamó la atención. La pregunta era: ¿cómo lo habían hecho? Durante años, los productores de dirty south, y también los de dancehall en Jamaica, buscaron el secreto de la técnica y,

cuando dieron con ella, empezaron a trabajar las voces de los raperos para obtener ese color sintético, y en la mayoría de los casos lo que acababa resultando era un hit monumental. T-Pain, una especie de baladista romántico de Florida con tendencia a la melodía almibarada, algo así como el Barry White del dirty south, se convirtió en el rey del Auto-Tune —jamás escuchamos su voz natural, que para él nunca es la real—, e inauguró una tendencia que desde hace más de diez años no ha dejado de caracterizar al rap sureño, y que sigue en pie por mucho que en 2009 Jay-Z decidiera que se había acabado la broma con su track «D.O.A. (Death of Auto-Tune)». No, el Auto-Tune no ha muerto: Lil' Wayne solo rapea con voz sintética —no se trata de corregir nada, sino de exprimir el efecto—, Kanye West había recogido el guante desde Nueva York con su disco *808s & Heartbreak* (2008), posiblemente el álbum más rico en matices de todo este período, y el recurso de la voz robótica y quebrada es frecuente en una larga lista de referentes generacionales, fronterizos con el pop, como Soulja Boy, Wacka Flocka Flame, Gucci Mane o las nuevas estrellas del trap de Atlanta, con Future a la cabeza: uno de sus temas autotuneados más emblemáticos, «Trap Niggas» (2015), con producción de Sonny Digital y Southside, suena como la última palabra de una escena que ha construido una estética propia a contracorriente de todo.

Al rap sureño y a su última encarnación, el trap —que hasta tiene una reina reciente en la figura de Cardi B, todo un ídolo adolescente con réplicas en diferentes territorios del planeta y en diferentes lenguas; cada país tiene su propia escena trap, algo así como una exportación de éxito que se asimilia a cada mercado específico—, se le pueden plantear los reproches habituales: apenas hay mensaje ni compromiso, los textos son pura anemia lírica, el sexismo y el materialismo campan a sus anchas (hay un momento en el vídeo de «Tip Drill» de Nelly en el que este desliza una tarjeta de crédito dorada entre las nalgas de una mujer). Sin embargo, entre esa síntesis de nihilismo y filosofía epicúrea se ha colado un futurismo involuntario que, aislado de su contexto, solo puede escucharse con asombro: los productores de crunk, screw, bounce y trap han

dado con una fórmula que suena a techno a pocas revoluciones, techno que, en vez de escapar a la profundidad del cosmos como respuesta a una disconformidad social, se protege del caos del tiempo presente en una burbuja de hedonismo e individualismo radical.

3. Hip hop para el oyente experto: las muchas vidas del avant-rap

Desde la perspectiva de mediados de la década de 2010, da la impresión de que la batalla por la hegemonía en el hip hop ha terminado ganándola el sur, y aunque no ha sido una victoria aplastante, el rap de las dos costas ha acabado por ceder el trono, ese mismo que Jay-Z y Kanye West aseguraban estar conservando en *Watch the Throne*, su disco conjunto de 2011. Un tramado tan materialista como el del hip hop, donde cuentan tanto las cifras de ventas y los billetes acumulados en la caja fuerte como las victorias líricas en los *beefs* o los hallazgos semánticos alucinantes, no puede menoscabar el hecho de que la *golden era* —el período más fértil del rap del Bronx y Brooklyn, durante la mayor parte de la década de los noventa— queda ya lejos, y que a pesar del surgimiento de figuras de estatura colosal tanto en el oeste —The Alchemist, SchoolboyQ, Kendrick Lamar, el primer The Game— como en el este —J.Cole, A$AP Rocky, Roc Marciano— y en el Medio Oeste —Danny Brown, Chance The Rapper—, el juego funciona con nuevas reglas. El influjo de los nuevos beats ha terminado por condicionar todo el mapa de la música urbana en Estados Unidos, e incluso los nuevos líderes de la escena en Nueva York, como el MC French Montana, amasan hits sobre bases dancehall, reggaetón o los ritmos saltarines de los productores de Florida. El cambio de paradigma, y su alta viabilidad en las diferentes plataformas que miden el éxito —*charts*, reproducciones en YouTube—, es de los que sustentarían la teoría defendida por Andrew Friedman en el portal *FACT* de que la verdadera *golden era* del hip hop

no fueron los noventa, sino la década posterior.

En cierto modo, la debilitación del rap de Nueva York, dañado en el aspecto moral por los atentados del 11-S y en el material por una nueva generación de estrellas sureñas sin demasiado respeto por la ilustre historia local, hizo posible el comienzo de una guerra cultural en la que el hip hop, mientras debatía sobre su verdadera identidad, terminó apoderándose de la hegemonía de la música popular en Estados Unidos en detrimento del eje country/rock/indie. Nadie representa mejor el contrapoder que la figura determinante del género en los últimos quince años, Kanye West, un talento versátil —productor, rapero, empresario y, según su propia definición, también diseñador, *influencer* y modelo de conducta— formado en la escena periférica de Chicago y que irrumpió en Nueva York tras acudir a la llamada de Jay-Z, que buscaba nuevos productores para insuflar sangre nueva al boom bap en su disco de 2001, *The Blueprint*. West tenía un talento excepcional para husmear samples inesperados con los que soportar el peso de una canción entera —«Takeover», por ejemplo, se alimentaba de «Five to One», una jam psicodélica de The Doors—, y desde aquella puesta de largo se convirtió en el productor más solicitado en las tres costas, sirviendo bases a figuras del R&B como Alicia Keys o reyes del sur como T.I. o Ludacris, y siempre a partir de sus reglas: negritud, pulso funk y detalles que demostraban un conocimiento erudito del pasado.

West, de todos modos, era un talento ambicioso que no se conformaba con ser el negro de nadie —en el sentido de *ghostwriter*, de artífice en la sombra de éxitos ajenos, aunque también en el estrictamente callejero, el del subalterno esclavizado por las figuras poderosas— y su desarrollo a partir de su primer álbum en solitario, *The College Dropout* (2004), pasaba por perfeccionar una síntesis totalizadora. En el aspecto lírico, West era una mezcla entre la exposición de un ego incontrolado, el relato personal del hombre hecho a sí mismo con un profundo tono moralizante, mientras que sus producciones encontraban el equilibrio entre la tradición y la modernidad puntera, sobre todo a partir de *Late Registration* (2005), donde convivían funk, texturas electrónicas,

rock progresivo, góspel y guiños al minimalismo bailable del sur. En su cuarto álbum, *808s & Heartbreak*, West fue el primer productor alejado del círculo de influencia de T-Pain que eligió el uso del Auto-Tune para modificar la tintura de la voz, como un guitarrista utilizaría un pedal de efectos para encontrar colores nuevos en su instrumento, y rompió el tabú del rapero como un ente lírico monocromo sometido a la dictadura del ritmo gordo. En aquel disco, West se metía en el papel del hombre metrosexual sensible, con inquietud cultural —interesado tanto por la estética tribal como por la moda puntera que adquiría en las boutiques más exclusivas del barrio de Omotesando, en Tokio— y elevados valores éticos, que no temía mostrar su fragilidad emocional y confesar su mal de amores. Para más inri, lejos de rimar, West se atrevía a cantar, un cambio de estrategia poco aceptado en el este, pero que estaba convirtiéndose en la última moda en el sur: la integración de hip hop y R&B en un nuevo formato atractivo para el mercado del pop, y que acto seguido iba a capitanear Drake, un artista canadiense vinculado a Cash Money, el sello fundado por los hermanos Bryan y Ronald Williams en Nueva Orleans.

Con el paso de los años, Kanye West ha terminado por acumular algunos tics prestos a ser ridiculizados —salidas de tono en entregas de premios, ego desbordado, declaraciones altisonantes, la gestión de su matrimonio con la *socialite* Kim Kardashian como si fuera una empresa—, pero muchos de sus logros artísticos no ha podido superarlos aún ningún mortal. Nadie como West comprendió el drástico desplazamiento de las placas tectónicas del hip hop durante la década del año 2000, que incluso iniciaría su proceso de colisión con el house, el electro y el trance comercial a finales de la década, y que lo llevó a samplear a Daft Punk en 2007 y a trabajar con productores electrónicos de diferentes ámbitos (Arca, Evian Christ, Lunice) en *Yeezus* (2013), su álbum más enrevesado, grotesco y, en muchos aspectos, adelantado a su tiempo. Kanye West, gracias a un olfato excepcional, había conseguido culminar su experimento químico y marcar una época de dieta omnívora para el hip hop, que así trascendía su función de CNN del pueblo negro (según la metáfora de Public

Enemy) para consolidarse como un nuevo Quincy Jones, un rey Midas capaz de transformar lo negro en un oro reluciente, sin color determinado, en la tradición de Prince y el Michael Jackson de *Off the Wall*.

Mientras tanto, en los subterráneos de Nueva York y Los Ángeles no dejaba de palpitar un underground que buscaba, a su manera, establecer otra conexión entre tecnología punta y las necesidades de la cultura callejera, y así nació el avant-rap, un hip hop conscientemente elitista, experimental, aunque emocionalmente vinculado a la tradición de los ochenta. El avant-rap es una de las variantes más polémicas del hip hop de este siglo —desde la perspectiva ortodoxa, que lo tiene por una extravagancia pretenciosa, a pesar que desde el punto de vista de la experimentación digital posee un valor objetivo—, y lo es porque busca desmarcarse del sonido clásico a través de un futurismo deliberado. Hay veces en que el «futurismo» se puede dar de manera involuntaria: en el sur, cuando Timbaland producía un beat para una princesa del pop o Lil Jon le daba carnaza crunk a los clubes de fricción pélvica, el resultado acostumbraba a ser irreal, avanzado para el momento, aunque esa conexión con la vanguardia tecnológica —en la tradición del afrofuturismo, una línea de ciencia ficción musical exclusivamente negra que conecta a Sun Ra y Herbie Hancock con el techno de Detroit, Drexciya y Missy Elliott— se conseguía de manera casual, sin premeditación. Sin embargo, al escuchar un disco de Anti-Pop Consortium, un trío neoyorquino especializado en un hip hop construido con las técnicas de producción de la IDM europea, quedaba perfectamente clara la voluntad de pertenecer a un marco de pensamiento con una gran ambición intelectual, y que entiende la tecnología no como un cajero automático de samples, sino como un laboratorio en el que obtener, por medio de la síntesis química, timbres nunca antes escuchados.

En su mismo origen, parte del hip hop pensaba en el futuro —eso, al menos, era lo que proponían Afrika Bambaataa y los pioneros del electro—, pero al poco tiempo el foco de interés pasó a las calles, al interior de los guetos, al grito de furia de la comunidad afroamericana que reivindicaba más derechos civiles, o

un fajo de billetes. Una reacción a la consolidación del hip hop en el mainstream a finales de los noventa fue la reactivación del underground —un rap menos materialista, menos sexista, que se comprendía como vía de exploración de sonidos y pensamientos—, y parte de esa escena subterránea eligió trabajar con sonidos sintéticos e ideas abstractas que acabaron encontrando su público entre los fans de Autechre y Aphex Twin. Anti-Pop Consortium fue, en ese sentido, el proyecto emblemático: los tres MCs del grupo —Priest, Beans y M. Sayyid— provenían de la escena de *slam poetry*, tenían la cabeza llena de lecturas posmodernas y de ensayos de filosofía, y su hip hop sonaba como si, de repente, hubiera aterrizado un platillo volante en el centro de Manhattan. Cada beat estaba moldeado con ingenio, resaltado por efectos típicos de las películas de ciencia ficción, con cierta curvatura en los graves, más saturados, como si fueran préstamos del bleep-house inglés. En su primer disco, *Tragic Epilogue* (2000), Anti-Pop Consortium escribieron para el hip hop un futuro que el hip hop no reclamaba, y que los llevó dos años después a fichar por el sello Warp (*Arrythmia*, 2002) y a meterse en proyectos no exentos de ambición desmedida, como grabar con el pianista de avant-jazz Matthew Shipp.

La primera etapa de Anti-Pop fue breve —tras el álbum con Warp, Beans decidió emprender carrera en solitario y el proyecto quedó tocado para siempre —, pero a su alrededor floreció una escena en Nueva York de un rap intelectualizado, politizado y con múltiples referencias a la cultura pop —cómics de superhéroes, *space operas* de televisión, la tecnología doméstica y la divulgación científica— que durante años ha vivido en una isla alejada del archipiélago del hip hop comercial, con estrechas relaciones con los sellos europeos de música electrónica —Mike Ladd fichó por Big Dada, la división de Ninja Tune dedicada al avant-rap— y, en casos puntuales, con fuerte impacto en las calles. Jaime Meline, más conocido como El-P, había sido el productor de Company Flow, una banda dura y futurista surgida del asfalto de Nueva York con una carrera efímera que se cerró en falso con un disco de beats instrumentales, tras el huracanado *Funcrusher Plus* (1997). A El-P le hervían las

ideas, y descontento con el trato que había recibido de su anterior sello, Rawkus, optó por fundar Def Jux —rebautizado como Definitive Jux tras un toque de atención de los abogados de Def Jam— y convertirse en una especie de profesor Charles Xavier del rap, un captador de mutantes con prodigiosas habilidades mentales. El-P era como la versión dura y psicópata de DJ Shadow: un sampleador con el colmillo afilado que acababa por tejer bases de máxima densidad que parecían simular unos ambientes que encajarían sin problemas en cualquier paisaje urbano imaginado por Philip K. Dick. «Los atentados del 11 de septiembre sin duda me han marcado», me explicaba El-P en una ocasión. «Siendo yo de Nueva York, creo que tengo mucho que decir al respecto: historias sobre miedos y traumas, soy miembro de una generación que está en el centro de un cambio global. ¡Mi hogar ardió! Ves a la gente por Nueva York y andan sin un horizonte claro, no saben adónde van.» Su sonido era el del caos urbano, el del apocalipsis, el de una inesperada tensión posmilenio.

Bajo su mandato, Definitive Jux inauguró su catálogo con el primer disco de Cannibal Ox —dos raperos de Harlem, Vast Aire y Vordul Mega, con el mismo *flow* apocalíptico de Anti-Pop Consortium, pero adaptados al golpeteo sin piedad de beats como rocas cortantes— y sirvió de plataforma para que El-P publicara sus discos en solitario, en especial *Fantastic Damage* (2002) y *I'll Sleep When You're Dead* (2007), rap existencial sobre el malestar en una gran ciudad que eran al hip hop lo que el hardcore al punk: violencia para superar el nihilismo, y mayor control de la fuente de ruido. Cuando El-P habla de sus influencias, cita por igual a The Bomb Squad y a Steve Albini. Preocupados por obtener un sonido inédito y transversal, los artistas del avant-rap no tenían miedo de cruzar la frontera con el indie-pop. En el caso de El-P, lo que se transmitía era incluso un cansancio de la ortodoxia. «El mainstream en el hip hop es más progresivo que bandas underground como Jurassic 5 o Dilated Peoples. Timbaland mira más al futuro. Estoy cansado y aburrido del underground, prefiero escuchar a The Neptunes: son más molones, más experimentales. Todo se resume en cuál es tu visión, y productores como ellos son los que harán que cambie nuestra visión

sobre el hip hop.»

A El-P le sobran los argumentos para defender su autenticidad —en los últimos años incluso se ha sacado de la manga Run The Jewels, un nuevo proyecto de hip hop caleidoscópico y saturado de samples junto a Killer Mike, uno de los mejores MCs del sur—, pero es un artista consciente de que romper con las raíces es la única manera de mirar al futuro. En otros casos es más difícil precisar en qué bando de la guerra cultural está cada artista, porque algunos productores han aspirado a gustar en los círculos indie-pop antes que en la comunidad del hip hop, fuera esta ortodoxa o comercial. A finales de los noventa, por ejemplo, había surgido en Los Ángeles el colectivo conocido como Anticon, una comunidad altamente poblada y laboriosa —el símbolo de su sello es, no por casualidad, una hormiga—, eminentemente blanca y con aspiraciones a consolidarse como clase media que no dudaba al convertir el hip hop en una rama secundaria del indie y en una cuestión más intelectual que física: las primeras recopilaciones del sello se titulaban, con una mezcla imprecisa de humor y pompa presuntuosa, *Hip Hop for the Advanced Listener* («Hip hop para el oyente avanzado»). Uno de los primeros fichajes de Anticon fue Buck 65, una especie de cantautor folk, con sus letras sobre botellas vacías, corazón roto y viajes solitarios, que rimaba con destreza sobre beats gomosos autoproducidos. El resto de miembros del colectivo no se diferenciaban mucho, en particular Dose One, un rapero de voz nasal que rimaba con total comodidad sobre beats tan blandos por fuera que se dirían todo algodón, que no llevan hueso, como el burro Platero. Finalmente, Anticon acabaron absorbidos por la corriente indietrónica y Dose One, algo así como el líder de una comunidad sin un verdadero núcleo duro, junto con el productor Jel, terminó convertido en la respuesta a Thom Yorke desde el avant-rap, gracias a sus diversos intentos por dar con un tipo de canción evanescente entre los lenguajes del rap, la IDM y el pop. Sus proyectos principales —13 & God, Themselves, Subtle, cLOUDDEAD — acabaron por rifárselos varios sellos como Big Dada o Mush, interesados en hacerse con un pedazo de la tarta del avant-rap, que hacia 2003-2004 resultaba

francamente apetecible. Incluso Warp llegó a financiar un subsello, Lex Records, en el que acabaron recalando héroes del underground más *geek* de Nueva York como MF Doom, el hombre con la máscara del villano más temido por Spider-Man, y *beatmakers* con más puntos de conexión con Boards of Canada que con Pete Rock, como era el caso de Boom Bip.

En la práctica, buena parte del avant-rap en su origen pertenecía más a la rama desgajada del trip-hop que al tronco del hip hop real, una cuestión que terminó de plantear un conflicto moral, por decirlo así: ¿es verdadero hip hop aquel que se aleja de su esencia primera, profundamente callejera y racial, y se introduce por vericuetos caprichosos típicos de la música blanca? Al final, el dilema puede resolverse acudiendo a un elemento central que nunca debe desaparecer en el hip hop: la fuerza del mensaje y la potencia del medio utilizado para transmitirlo, un regreso a la actitud —ya sea delictiva o concienciada, política o festiva— que unifica a los grandes nombres de los últimos años, desde bandas preocupadas por el vanguardismo de las texturas utilizadas —desde Clipping. hasta Shabazz Palaces— o por la profundidad de su mensaje político, ya sea como escupitajo punk —Death Grips y su maraña de ruido industrial—, ya sea como resurgir del espíritu de la lucha por los derechos sociales de los sesenta en la lírica de Kendrick Lamar. Todos ellos son, incluidos muchos de los traficantes del sur, si bien no exactamente avant-rap en su aspecto experimental, sí una parte sustanciosa del hip hop más aventurado de su tiempo y, en conclusión, otra música electrónica dentro de la otra música electrónica.

4. MÁS ALLÁ DEL TRIP-HOP: LA ESCENA DE LOS BEATS ABSTRACTOS Y SU CONEXIÓN CON LA IDM

«J Dilla me salvó la vida.»
Frase estampada en una línea clásica de camisetas

En sus últimos meses de vida, James Dewitt Yancey estuvo trabajando en condiciones penosas. Afectado por una trastorno infrecuente de la sangre diagnosticado como púrpura trombótica trombocitopénica, que afecta a la producción de plaquetas y causa coágulos en los vasos sanguíneos, su enfermedad se complicó de tal manera, y se hizo tan caro su tratamiento, que finalmente no hubo curación posible y en la noche del 10 de febrero de 2006 falleció en su propia cama, acompañado por su madre y los aparatos de su estudio de grabación, que habían sido su bálsamo contra el dolor. Hasta el último minuto, el hombre más conocido como J Dilla no dejó de producir beats, y tres días antes incluso había publicado su primer disco para el sello californiano Stones Throw, titulado *Donuts* —no volvería a darse la triste coincidencia de un lanzamiento discográfico importante con la muerte de su autor hasta diez años después, cuando David Bowie muriera de cáncer al poco de publicar *Blackstar* —. A diferencia de otros trabajos anteriores de Dilla, donde se animaba a rapear o sencillamente producía la base para que rimaran otros —hasta principios de la década había sido el productor de Slum Village, un trío de Detroit obsesionado con el soul—, *Donuts* era exclusivamente un álbum instrumental compuesto por breves viñetas rítmicas, secuenciadas con habilidad para crear una impresión de movimiento y desarrollo expansivo, como pequeñas piedras de color en una superficie que, con el tiempo y la distancia, acaban convirtiéndose en un mosaico.

No es que el de *Donuts* fuera un formato original. Desde mucho antes ya existían las llamadas *beat-tapes*, cintas de casete —y más tarde discos compactos, o paquetes de descarga online— que eran para los productores como su tarjeta de visita, un muestrario amplio y de consulta rápida de sus habilidades como aparejadores del ritmo, y que servían estupendamente para crear estados favorables de opinión —el famoso *buzz*—, de la misma manera que los raperos lo conseguían publicando mixtapes, grabaciones no oficiales en las que mostraban sus habilidades al micro rapeando sobre bases ajenas. Pero algo en

Donuts sonaba a nuevo. El disco era un tributo a toda la música negra de los sesenta y los setenta, Dilla perpetuaba su prestigio como un sampleador de técnica prodigiosa —más un arqueólogo de pellizcos soul, jazz y funk que un aspirante a reventar listas de éxitos—, aunque alrededor de toda la grabación flotaba una ligera atmósfera de irrealidad, como si algo la arrastrara a un espacio imaginario/poético y la alejara de la realidad más prosaica. No era solo que *Donuts* fuera una inmersión en el paraíso perdido de la espiritualidad negra, sino que la técnica de sampleo de Dilla conseguía que cada caja, cada voz y cada respingo del bajo sonaran como desplazados de su centro. En el boom bap, el ritmo tiene que estar organizado alrededor de un golpe dominante, es lo que permite imprimir dirección y fuerza a las palabras, pero en *Donuts* el beat se mantenía en un permanente estado de fluctuación —como en «Workinonit»— que inauguraba, sin que Dilla pudiera ser consciente de su importancia posterior, una época fértil de producciones instrumentales empapadas de cierta psicodelia y un mayor sentido de la aventura en la recolección de fuentes.

Dilla se mantuvo fiel hasta la muerte, literalmente, a una idea reverencial del hip hop. Su manera de producir era la solución al dilema planteado por el auge del rap del sur: había una manera de conservar la inercia de la *golden era* sin faltarle al respeto a la historia reciente, la suya era una aproximación dogmática que, a la vez, tensaba la cuerda para encontrar el punto exacto entre experimentación y negritud. Esa veneración por las fuentes es la que ha ayudado a articular alrededor de Dilla un culto que tiene al productor de Detroit como el gran salvador de una causa que parecía perdida —y que se resume en el lema «J Dilla saved my life», estampado en millares de camisetas que sus fans portan con orgullo—, pero es su giro experimental lo que más nos interesa, pues también tras la muerte de Dilla empezó a darse en el hip hop una segunda etapa floreciente del estilo instrumental que, muy oportunamente, llegó cuando la estrella del gran genio del sampler hasta ese momento, DJ Shadow, comenzó a declinar.

Nadie ha podido explicar satisfactoriamente qué pasó con DJ Shadow a partir

de *The Outsider* (2006). Su álbum anterior, *The Private Press* (2002), había sido la última gran obra mayor del trip-hop tal como se había entendido en los años noventa desde sellos como Mo'Wax o Ninja Tune, o sea, como una «ciencia musical abstracta» en la que el procedimiento del sampling se ponía en marcha como un triunfo de la imaginación humana. *The Private Press* era generoso en emociones, colores y recursos extraídos de rarísimas grabaciones en vinilo, pues la experiencia viajera de Shadow era como una teletransportación múltiple a diferentes ideas del pasado y del futuro, a distintas urbes iluminadas por neones en el ancho mundo, una confluencia de psicodelia rock, síntesis analógica, ritmos agitados y hip hop imaginado en un universo paralelo. A partir de entonces, toda esa ambición se perdió por completo, y Shadow se conformó con hacer piezas ramplonas, sin alma ni atrevimiento. No solo Dilla había indicado la existencia de un camino más valiente en comparación, sino que la escena surgida a principios de la década de un hip hop deliberadamente electrónico, educado en la abstracción de los sellos IDM pero a la vez fascinada por las sencillas bases saltarinas del rap del sur —sellos como Schematic o Beta Bodega tenían base en Florida—, ni siquiera necesitaba su luz para guiarse entre las aguas agitadas y la atmósfera tormentosa del sampling en la era digital. Figuras como Guillermo-Scott Herren —responsable de los proyectos Prefuse 73 y Savath & Savalas—, Dabrye, Eliot Lipp o Push-Button Objects, con sus beats intrincados, la decoración de cada base con glitches y crujidos digitales, daban la medida de una nueva etapa de relación entre la «inteligencia» de la electrónica de dormitorio europea y una genuina forma de hacer de la IDM americana, incapaz de mostrarse impermeable ante el influjo del hip hop, pero necesitada de un punto de rareza, que en el argot de principios de la década de 2010 se identificó ampliamente con el adjetivo *off-kilter*.

Off-kilter se refiere a todo lo que está desequilibrado y que, por tanto, se muestra ante los sentidos como poco convencional o ligeramente excéntrico. Es el adjetivo que identifica fuertes contrastes de color o inclinaciones, desviaciones del eje o torceduras en las que se rompe la simetría, y a partir de la

confirmación de *Donuts* como un punto de inflexión en el hip hop instrumental, empezó a ser más importante para los productores la ruptura del orden con patrones cada vez más irregulares que la unidad narcótica. El trip-hop de los noventa era como una imagen impresionista, en la que apreciábamos un paisaje a partir de filtros de luz y el difuminado de formas, mientras que el hip hop instrumental posterior a *Donuts* —que, por simplificar, se suele definir con la sencilla denominación de *beatz*— busca distorsionar las formas, adentrarse en un espacio geométricamente más anguloso, como si de la impresión narcótica hubiéramos pasado a una irregularidad cubista. No por casualidad el grueso de la escena comenzó a desarrollarse en Los Ángeles a partir de que J Dilla se instalara en la ciudad, poco tiempo después de que empezara a colaborar con Madlib, otro productor obsesionado con tallar el beat perfecto a partir de las fuentes negras más puras. Madlib es algo así como el Kanye West del oeste —aunque sin un ego tan exacerbado y con una visión menos decididamente comercial—, un enciclopedista alrededor del cual ha ido girando una escena de talento puro que confluye en el sello Stones Throw, colmena de raperos elegantes, proyectos orientados hacia el jazz y, en el caso de J Dilla, hacia la consecución de un breakbeat colorista, flotante y con leves giros hacia lo excéntrico.

En 2007, un año después de la muerte de Dilla, en Los Ángeles ya existía una comunidad de artistas, fundamentalmente *beatmakers* heterodoxos, decididos a preservar su legado y a expandirlo, entre los que destacaban Steven Ellison, un pariente lejano de John Coltrane, la leyenda del hard bop, que grababa con el alias Flying Lotus —su primer disco, *1983* (2006), apareció en Plug Research, un sello de electrónica abstrusa de la costa Oeste que lo situaba en la equidistancia entre el hip hop instrumental y la IDM—, y Daddy Kev, un productor, DJ y empresario alrededor del cual se había organizado una escena de rap extravagante en el sello Celestial y, más tarde, en Alpha Pup. Flying Lotus había sido amigo personal de Dilla y fue de las primeras personas en estar al corriente de su muerte, y su siguiente disco —*Los Angeles* (Warp, 2008)—

estaba creado con plena conciencia de lo que Dilla había significado para el hip hop y lo que su ciudad estaba transmitiendo al mundo. A la vez, en 2007, Daddy Kev había decidido promover una noche de ritmos inclinados y hip hop futurista en The Airliner, un club minúsculo en el centro de Los Ángeles, al que le puso el nombre de Low End Theory, en homenaje a uno de los mejores álbumes de A Tribe Called Quest. Aquel bautizo era toda una declaración de intenciones: quien se acercara a Low End Theory podía esperarse una experiencia sonora a partir de la potencia y la flexibilidad del bajo, preocupada por la nitidez en la ecualización en la misma medida en que las noches del viernes en Fabric, en Londres, cuidaban la idoneidad del sound system para quienes buscaban los últimos sonidos del dubstep.

Low End Theory no tenía nada que ver con el típico club americano. En Estados Unidos, los clubes de hip hop proponían dos atracciones principales: o baile cerdo, con el consabido roce de ingles y nalgas, o una experiencia elitista en la que el beneficio para el promotor estaba no tanto en la venta de entradas, sino en el alquiler de reservados en los que los VIPs pagaban por el servicio de botellas, o sea, un suministro de alcohol a la carta al que no podía tener acceso el público general que formaba la masa —el producto favorito entre la minoría adinerada era el exclusivo champán Krystal—. En un club normal coincidían los dos espacios, el de la pista y el de los palcos reservados. Pero Low End Theory solo tenía una prioridad, y era la música en su más depurada dimensión sónica, un proceso alquímico en vivo que llevaba al espacio público lo que ya estaba ocurriendo en muchos estudios de grabación privados. Allí no había *bottle service*, sino graves mastodónticos. A esta escena de ritmos *off-kilter*, o de nueva generación del avant-hip hop instrumental, le ocurrió como a la del dubstep en Gran Bretaña: condenada a la marginalidad y al conocimiento de una minoría exquisita en el pasado, se benefició del boom de internet, de los foros y de las primeras redes sociales, para conseguir un alcance mundial. Si el dubstep tenía *DubstepForum.com*, el hip hop sazonado con IDM de Los Ángeles tenía Dublab, una emisora de radio online, y además firmes vínculos con los gurús de la

comunicación en Gran Bretaña, como Mary Anne Hobbs o los cazadores de talentos del sello Warp. De repente, el dub y el trip-hop del siglo XXI confluyeron en un espacio virtual con una misión compartida: deformar los viejos ritmos, aumentar la sensación de aura, rellenar la atmósfera con efectos desorientadores, confluencia que durante un tiempo recibió la efímera descripción de *wonky* —en el sentido de «estropeado» o «averiado», como esos aparatos electrónicos que, aun funcionando, lo hacen a golpes y con interrupciones en su función—, y que servía para describir el trabajo de artistas inglesas como Ikonika o de *beatmakers* californianos como Teebs, música que siempre suena como sacudida por un chispazo eléctrico.

Low End Theory rápidamente se consagró, pues, como una marca con solera: semanalmente, por su cabina pasaban los artífices de una nueva alquimia oscura en la que el ritmo roto terminaba transformado en una pulpa formada por más ingredientes cada vez, y además ingredientes inesperados. Tan solo un año después de su fundación, el club ya se había consolidado como una marca fuerte y a su alrededor orbitaba una pequeña colonia de sellos —inicialmente Alpha Pup, que había pasado del rap para el público universitario a los beats psicodélicos de Take, Daedelus o Nosaj Thing, al que se le sumó Brainfeeder, fundado por Flying Lotus para dar oportunidades a músicos amigos como Samiyam, Ras G, Teebs, The Glitch Mob o TOKiMONSTA, una de las primeras mujeres en entrar en el circuito de los ritmos narcóticos—. Pero Los Ángeles se había quedado definitivamente pequeña y la escena había emprendido un rápido proceso de expansión territorial. El tour por Japón de Low End Theory de 2009 reunió a Ras G —wonky beats con un trasfondo místico africano y ecos de la cultura rastafari—, Nobody y The Gaslamp Killer, e internacionalizó la marca de tal manera que el club se convirtió en un lugar de peregrinaje de prescriptores de opinión como Thom Yorke, el líder de Radiohead, que llegó a pinchar allí en 2011, y de Prince, a quien por las mismas fechas se le vio entre el público, tomando nota de las ideas de las nuevas generaciones. Su influencia, en

definitiva, se extendió al otro lado del Pacífico y del Atlántico, contagiando a sellos como Ramp —con base en Suffolk, Gran Bretaña— o el exquisito All City, un espacio de confluencia en Dublín en el que la nueva hornada de *beatmakers* europeos —los franceses Onra y Fulgeance, los escoceses Mike Slott y Hudson Mohawke, el suizo Dimlite, el español Mwëslee— contribuían a expandir la paleta de influencias: de repente, surgían beats bañados en house, en viejos breakbeats de la historia del rave británico, en techno y música disco.

A finales de la década, el hip hop en toda su dimensión era un esperanto global —un ritmo universal, un lenguaje a partir del cual construir más allá de las reglas originales, inteligible en todo el mundo, asentado con firmeza desde Japón a África— y a la vez una plantilla para la reinvención del pop de consumo, y que no solo ocupaba las ondas de radio, las calles y el negocio a gran escala, sino también todo el frente dislocado de la música electrónica de club, esa rama experimental fundamentalmente europea que prefería utilizar compases rotos antes que el tradicional 4 × 4 del house y el techno. Flying Lotus sea posiblemente el artista más emblemático del discurso posDilla, porque a partir de *Cosmogramma* (2010), su segundo álbum para el sello Warp, todos los lenguajes derivados de la completa atomización del beat volvían a reunirse en una molécula de enorme complejidad, donde el art-rock colisionaba con el free jazz, y no parecía haber diferencias entre el balanceo de un beat típicamente R&B y otro cercano a los primeros Autechre, lo que le permitía dar una nueva vuelta de tuerca a la psicodelia negra, abriendo así un nuevo capítulo en la historia del afrofuturismo. *Cosmogramma* aspiraba a ser un mapa del universo de sonido en la época inaugural del internet 2.0, y por eso su técnica es la del corta y pega originado por un síndrome de déficit de atención. A FlyLo le ha venido ocurriendo lo mismo que al productor británico Zomby, que es incapaz de desarrollar su talento más allá de la idea inicial: en el primer esbozo vuelca todas sus ideas, pero luego estas no se estiran, no reaparecen, no se organizan siguiendo un patrón de evolución lógico como en un *track* desarrollado en el tiempo, aunque si bien Zomby corta por lo sano —creando silencios incómodos

y finales abruptos—, Lotus es un productor hábil que convierte cada segmento en la etapa de un viaje caótico. Partiendo del hip hop, su resultado final —prorrogado en obras de similar ambición y complejidad como *Until the Quiet Comes* (2012) y *You're Dead!* (2014)— ha terminado por ser la recodificación del free jazz.

Por último, el camino emprendido por Dilla ha terminado por reciclarse en un nuevo escenario para la IDM. Los beats que salvaron al hip hop tradicional fueron volviéndose cada vez más intrincados y su manera lógica de engordar fue fagocitando influencias de todos los estilos sincopados y extraños, y metabolizándolo en una forma parecida, pero sin sus atributos especiales, da igual que fueran R&B, trap o techno renqueante. El sello de Glasgow LuckyMe, por ejemplo, se convirtió en un especialista en esta técnica de asimilación y digestión original: no solo proviene en su origen de Wireblock —un sello equidistante entre la IDM y el dubstep wonky, cuyo principal hito fue el EP «Zig-Zag» firmado por Rustie—, sino que su primera referencia, «Ooops!», el debut en la producción de Hudson Mohawke, encontraba un espacio inédito entre los bajos pesados del postdubstep, un electro lento sustentado en una armonía flotante y la voluntad de hit del R&B, hasta el punto de que era un bootleg de «Oops (Oh My)», una producción de Timbaland de 2002 para una de sus vocalistas protegidas, Tweet. En la misma línea ha venido funcionando desde 2011 el club Southern Hospitality de Londres, una iniciativa de los DJs y promotores Rob Breezy y Superix en la que se mezclan el concepto de club sureño, una especie de karaoke R&B, fiesta *bashment* y cruces bastardos entre selectores británicos y estrellas del rap americano, dando así pie a una fase de mezcla de influencias y polinización cultural que ha enriquecido el proceso de hibridación entre las escenas a ambos lados del Atlántico —y añadiendo de refilón a la jamaicana—. Y así, en apenas diez años, la otra música electrónica había dado una exitosa vuelta al mundo para regresar al foco primero del que recibió su influencia, para inyectar ideas nuevas en la música electrónica de siempre, mientras podría resonar en el trasfondo la famosa frase con la que Darth

Vader se enfrenta a Obi-Wan en *La guerra de las galaxias*: «Cuando te dejé, no era más que un aprendiz, pero ahora yo soy el maestro».

6

EL RITMO ETERNO: LA SEGUNDA GENERACIÓN DEL TECHNO INTELIGENTE, DEL REVIVAL DE DETROIT A LA DIVERSIFICACIÓN DE LA IDM

> Si las puertas de la percepción se purificasen, todo aparecería ante el hombre como lo que es: infinito
>
> WILLIAM BLAKE,
> *El matrimonio del cielo y el infierno*

Detroit es una idea sagrada en muchos ambientes de la música electrónica de baile. La ciudad del motor es mucho más que un punto en el mapa —o una localización en el GPS—, y por supuesto trasciende su condición de metrópoli en plena decadencia urbanística, que es lo que ha sido en los últimos años, sacudida por la despoblación, el paro y el crimen. El significado que tiene Detroit podríamos identificarlo casi como algo sagrado, intocable, que no admite enmienda posible. Con el paso de las décadas, la importancia simbólica de Detroit, no solo como origen del techno, sino como escuela canónica de un sonido futurista, espacial, incluso genuinamente afro y con fuertes convicciones románticas, no ha dejado de incrementarse. Según dónde evoquemos el recuerdo de la urbe, su trascendencia es comparable a la de otros conceptos tan míticos —e incluso místicos— como acid o Kraftwerk: al pronunciarlos, habría casi que hacer una reverencia. Detroit tiene mimbres de leyenda fundacional, pues la idea que evoca es la de una pureza platónica, la esencia de la perfección. Para muchos fans del techno, el Detroit al que remiten las producciones pioneras de Model 500, Rhythim Is Rhythim o el joven Carl Craig es el de la edad de oro evocada

en los mitos de la creación: representa un momento en el que todo era perfecto y nada había mancillado aún aquella belleza sobrecogedora. Después de la consumación de un pecado original terrible —que, en este caso, podría ser la explosión rave, o la distorsión ruidosa del hardcore en manos de artistas como Joey Beltram, o incluso los primeros productores techno europeos y las huestes del trance alemán—, aquel sonido primigenio de Detroit, puro, virgen, quedó por tanto violentado para entrar en el momento actual, que es una época bárbara y oscura.

A mediados de los años noventa, Detroit ya no era el centro del universo techno. El sonido original dejó de emanar de la ciudad con la misma frecuencia y nivel de calidad en que lo había hecho desde finales de la década anterior, varios de los pioneros se habían ido a vivir fuera —a otras ciudades de Estados Unidos o incluso a Europa—, ya fuera en busca de oportunidades para pinchar, ya fuera huyendo del espantoso declive cultural de la ciudad, sacudida por una crisis económica y moral galopante, Jeff Mills, por ejemplo, se mudó a Berlín en 1992 y desde entonces nunca ha vuelto a vivir en Detroit; sí lo ha hecho en Tokio y París. Los que se quedaron fueron notando cómo su posición de autoridad cada vez tenía menos importancia en un panorama que se volvía global, entremezclado y cada vez más comercial. Llegó un momento en que decir «Detroit» era como decir «Chicago»: la expresión verbal de un hecho no vivido en primera persona, un recuerdo de los demás. Y lo más grave de todo: pasados los años, ni siquiera la propia gente de Detroit era realmente consciente de lo que su ciudad había dado al mundo. Ahí había nacido el techno, y casi nadie lo sabía. El joven medio —blanco o negro, no importaba— a quien escuchaba era a otro ilustre vecino de la ciudad, Marshall Mathers, el rapero conocido como Eminem.

En el año 2000, la situación era paradójica y ridícula: mientras uno de los temas más pinchados en el mundo —y eso incluía Ibiza en el apogeo del verano anterior— era una producción genuinamente detroitiana, el canónico «Jaguar» de DJ Rolando, alias The Aztec Mystic, el techno era un secreto para la propia

gente de Detroit, algo que, en el caso improbable de que llegara a sus oídos, sonaba a una cosa «de fuera». Era la ciudad de la fábrica Ford, del sello Motown, de la película *Robocop*, pero en ningún caso se entendía Detroit como la ciudad en la que un puñado de chicos negros de clase media, fascinados por la música sintética europea y el funk electrónico de Stevie Wonder, Bernie Worrell y Prince, decidió soñar con un futuro en las estrellas. Así que en un acto de orgullo que al principio se temió incluso que fuera kamikaze, un equipo de producción dirigido por Carl Craig decidió que en ese mismo año 2000, y coincidiendo con el Memorial Day —el último lunes de mayo, en el que en Estados Unidos se honra la memoria de los soldados caídos en combate—, Detroit iba a honrar también su recuerdo como *techno city* programando un festival gratuito en Hart Plaza, con todas las leyendas del techno mostrando a sus vecinos las maravillas que allí se habían imaginado. La primera edición del Detroit Electronic Music Festival —o DEMF, años más tarde rebautizado como Movement— pudo haber sido un fiasco, pero se terminó convirtiendo en un éxito de público y en la primera vez que el techno había demostrado su tremendo poder emocional en el corazón de Detroit. Aunque las cifras se maquillaron ostensiblemente —se habló de más de un millón de personas en un espacio que en ningún caso podía reunir a tanta gente—, aquello tuvo un efecto aún más importante: la escena techno reivindicó su importancia y restauró su orgullo en su propia casa.

DEMF/Movement no es precisamente el festival más importante de América del Norte. Aunque se ha venido celebrando prácticamente todos los años desde 2000, los números se han estabilizado en una asistencia media de cuarenta mil personas, y su influencia no se puede comparar con la del Mutek canadiense —que por sí mismo ha articulado durante más de una década la rama más vanguardista de la escena del techno digital— o con las grandes raves EDM que triunfarían en Miami, Los Ángeles y Las Vegas casi diez años después, convertidas en la némesis de la idea de pureza en el techno. Pero su carga simbólica es importante porque fue el primer acto en una batalla por restaurar la

idea de Detroit como concepto puro, como hecho memorable, tierra prometida y punto de origen de un episodio brillante en la historia de la música. DEMF era el deseo de la comunidad electrónica por mantener vivos sus orígenes y tener bien regadas sus raíces, para impedir que el recuerdo se perdiera entre las siguientes generaciones. Así comenzó el nuevo siglo para Detroit: ya que la escena musical de la ciudad era incapaz de inventar otro futuro, se decidió a canalizar la mayoría de sus esfuerzos para preservar el pasado.

1. DETROIT 2.0: EL TECHNO COMO EXPERIENCIA RELIGIOSA ANTE UNA IDM FOSILIZADA

El concepto «Detroit 2.0» comienza a manifestarse en el día a día del techno de principios de siglo como una reacción lógica a las dos corrientes dominantes de aquellos años: la hegemonía popular del hard techno que provocaba satisfacciones instantáneas entre el público joven pero que se resolvía con producciones monocromas y plomizas, y el auge de un techno mercurial, casi líquido, con vocación experimental pero en cierto modo alejado de las raíces del género —también de las del house—, al que hemos llamado minimal. Tanto el hard techno como el minimal tenían conexiones con el sonido Detroit original, pues el primero emanaba de Underground Resistance y el segundo de Robert Hood, Dan Bell y Plastikman, pero ninguno de ellos mantenía el contacto con los paseos serenos por la atmósfera terrestre y el funk alienígena de los catálogos de Metroplex, Transmat o Planet E. De hecho, a principios de la década, sonar deliberadamente a una producción de Stacey Pullen o el primer Kenny Larkin —como el hit que consagró como un esteta refinado al escocés Funk D'Void, aquel «Diabla» en el sello Soma que parecía un *reprise* del archiconocido himno «Jaguar»— tenía algo de retro: era igual que enrocarse en una tradición inmóvil, con el objetivo de impedir que las ideas progresaran hacia áreas desconocidas;

desde esa posición solo había un techno verdadero que negaba cualquier otra forma heterodoxa. Por antinatural que parezca, para muchos productores las nuevas regiones del techno moderno resultaban insatisfactorias, carecían de emoción y espíritu, y con mucho gusto preferían cultivar la estética tradicional de Detroit —*pads* de sintetizador que se prolongaban hasta perderse en el horizonte, capas evanescentes sobre ritmos rígidos diseñados para crear una sensación de flotación en el agua o en pleno espacio exterior—, con lo que estaba servida otra paradoja más: aquella música innovadora que en otro tiempo había sido una ventana abierta al infinito, ahora recibía adjetivos como «purista», «conservadora» y «enemiga de lo nuevo» (aunque amiga de un estilo perfilado como clásico y elegante).

De entre todos los sellos puristas de Detroit, ninguno ha destacado en todo este tiempo como Delsin, pues Delsin —una marca que comenzó en 1996 para que el productor holandés Marsel van der Wielden pudiera plancharse su propia música bajo el nombre de Peel Seamus; la primera referencia fue una cinta de casete— se ha mantenido de manera testaruda y fiel a una idea del techno a imagen y semejanza de los clásicos. Holanda suele identificarse con el trance para multitudes adolescentes unidas por la misma remesa de píldoras de éxtasis, o por aquel techno duro y apocalíptico, el gabber, que causó estragos en la escena hardcore de mediados de los noventa. Pero mientras el gabber se centraba fundamentalmente en la escena de Rotterdam —del mismo modo en que en La Haya se rendía pleitesía al acid, al electro y al italodisco en sellos como Bunker o Murder Capital—, Amsterdam transmitía una idea más cosmopolita, articulada alrededor de una escena pequeña y entusiasta que funcionaba desde principios de los noventa en torno a artistas como Sterac, 2000 and One, el primoroso Joris Voorn o Stefan Robbers —responsable de Acid Junkies y otros proyectos hardcore, pero también de Terrace y Florence, los alias con que rendía sus tributos más sinceros a Detroit—, así como en sellos como Eevo Lute Muzique, 100% Pure o DJ-Ax Up Beats.

De igual manera que en Londres hay un continuum rave, Amsterdam tiene

también su «Detroit continuum», una industria doméstica dedicada por entero a la venta —la tienda Rush Hour, fundada a mediados de los noventa, sigue siendo el lugar al que acuden los compradores de vinilo exquisitos, la Hardwax de los canales—, la edición de material nuevo y la reedición de clásicos olvidados. Rush Hour, por ejemplo, se ha encargado en los últimos años de la recuperación íntegra —en ediciones en doble CD, primorosamente cuidadas— de todo el material en EP de Kenny Larkin (*The Chronicles*, 2008, que incluía también su producción como Dark Comedy o Yennek), o la de una amplia antología de talentos olvidados como Anthony «Shake» Shakir (*Frictionalism 1994-2009*, en 2009) o Virgo Four, el dúo pionero del deep house del que se recuperó su mejor material en *Resurrection* (2011). Sin ser de Detroit, la inclusión de Virgo Four en esta lista tiene su explicación, porque el fenómeno purista alrededor del techno clásico también se ha extendido a otros géneros —el house de Chicago, el primer electro americano y la música disco sintética de principios de los ochenta— que se definen por cualidades como la perfección de la forma y el encanto analógico antiguo, aquel que refulgía en aquella edad mítica antes de que la música de baile fuera expulsada del paraíso. Llegó un punto en que en los lanzamientos del catálogo de Rush Hour, como también ocurriría con los de Delsin o los de otro sello holandés adicto a lo retro como Clone, el material nuevo solo se distinguía de las reediciones por una simple cuestión de textura: los nuevos artistas surgidos en esos años, como Legowelt, $tinworx o Xosar, disponen de estudios más completos, equipados con máquinas nuevas con un mayor rango de frecuencia o una paleta más amplia de sintes, cajas de ritmo y secuenciadores antiguos, así que el resultado de la posproducción siempre es más profesional, e incluye técnicas imposibles de obtener en los ochenta como la compresión digital, que determina en gran medida el sonido del siglo XXI: se percibe, pues, un contraste más claro entre las máquinas antiguas y las de nueva generación. Pero, por lo demás, el sonido y la estructura están al servicio de una idea ortodoxa: la de congelar el tiempo en su momento más bello, para que así

permanezca siempre incorrupto, como la reliquia de un santo.

En Rush Hour, pero sobre todo en Delsin, fueron confluyendo la mayoría de productores neo-Detroit —o Detroit 2.0, pues lo único que diferenciaba al original de la copia era una simple actualización de la tecnología—, al menos los más importantes en estos últimos años: por allí han pasado Aardvarck —que conseguiría que Carl Craig remezclara el tema principal de su álbum de 2005, *Cult Copy*—, Future Beat Alliance, Delta Funktionen o Newworldaquarium, seguramente la figura más refinada y líquida de esta escena, autor de un único álbum —*The Dead Bears*, 2007—, pero ejemplo de madurez y fidelidad al espíritu de Detroit como pocos. Huelga decir que esta escena tiene en Amsterdam un centro neurálgico, pero no una exclusiva: aunque la escena holandesa se ha articulado alrededor de festivales como Dekmantel y recopilaciones como *Amsterdam All Stars* (Rush Hour, 2011) —donde se oficializó un salto generacional, liderado desde hace unos años por Young Marco, Dexter o Juju & Jordash—, el culto por la Motor City también tiene raíces profundas en Hong Kong —desde allí ha venido operando el dúo Technasia— Gran Bretaña, Escandinavia —uno de los primeros momentos importantes del revival de Detroit es tan lejano como 1999, cuando Aril Brikha produjo «Groove La Chord», uno de esos *tracks* que definen el canon ortodoxo — y, sobre todo, Alemania. Aquí la influencia de Detroit encontró un acomodo fácil entre toda la escena minimal, sobre todo gracias a las colaboraciones —Martin Buttrich, por ejemplo, era el *ghostwriter* de los hits ibicencos de Loco Dice antes de dar la cara y firmar para el sello Planet E el clásico «Full Clip»— y al liderazgo de los DJs residentes de Berghain (Marcel Dettmann, Ben Klock, DVS1), para quienes resultaba de gran utilidad el reguero de maxis que iban entregando productores cercanos como René Pawlowitz (alias Shed, que firmó sus dos primeros álbumes en Ostgut Ton, el sello afiliado al club berlinés; *Shedding the Past* y *The Traveller* son dos apoteosis del techno como esbozo futurista, carne de mix y un sucedáneo del desplazamiento estelar), o Redshape, un sujeto misterioso que solo actúa en directo y jamás en formato DJ set,

exhibiendo una generosa colección de máquinas antiguas, y que parecía salido o bien de un cuento de Edgar Allan Poe —por la máscara roja que le ocultaba el rostro— o bien de una escuela para jóvenes talentos financiada por Claude Young.

Redshape fue uno de los primeros productores enmarcados en el revival Detroit que, para intensificar su compromiso con la pureza de la música y alejarse de manera preventiva de las ominosas sirenas de la comercialidad —en un momento en que el estrellato cotizaba entre los DJs—, optaban por no difundir su identidad. Se podría argumentar que ocultarse en el anonimato es una estrategia comercial, otra manera de darse a conocer utilizando la escasez de información en un tiempo caracterizado por su sobreabundancia —la popularidad de Burial, por ejemplo, se disparó al no saberse quién estaba detrás, como ocurrió con Rex the Dog—, pero muchos de estos proyectos anónimos tenían detrás un ideal que iba más allá de activar el runrún mediante el misterio. El anonimato en sí era una forma de protestar contra una escena que cada vez valoraba más la fama y la ostentación de las estrellas, y muchos han conseguido mantener el secreto hasta hoy, o preservarlo durante años hasta que ya resultó imposible contener los flujos de información. Con Redshape, por ejemplo, pasaron años hasta que se hizo oficial que detrás estaba Sebastian Kramer —era vox populi en la escena, pero se respetó el deseo del artista de no conectar su nombre real con su proyecto anónimo—, y lo mismo sucedió con Sleeparchive, otro productor que empezó a publicar maxis sin apenas información y del que al principio se llegó a pensar que podría ser Richie Hawtin o bien Mika Vainio, el miembro de Pan Sonic, pues su techno rígido y adusto tomaba como modelo el sonido del sello finlandés Sähkö; finalmente se supo que era Roger Semsworth, el mismo tipo que hacía electro con el alias Skanfrom. A día de hoy, algunos misterios del techno sin rostro siguen sin resolverse: aún no se ha comunicado oficialmente quién está detrás de series de maxis como las firmadas por Seldom Felt, Traumprinz / Prince of Denmark, Pom Pom o Lost Trax, aunque en los corrillos especializados suenen nombres y se levanten sospechas fundadas. En

realidad, ni siquiera importa quien haya detrás, mientras suenen tan bien como lo hacen.

Techno inteligente: el retorno

El amor por el techno de Detroit en Europa se extendió a principio de los noventa como un juego de influencias y pactos bilaterales, o la música de baile entendida como otra forma de diplomacia. En fecha tan temprana como 1993, la segunda recopilación del sello Tresor incluía en su título una referencia a la «alianza techno» entre Berlín y Detroit, y un año antes la recopilación *Artificial Intelligence* de Warp ponía de manifiesto que existía una primera generación de músicos británicos —B12, The Black Dog, más tarde Plaid, Beaumont Hannant y Reload— para quienes el techno era una cuestión casi poética, una postal *sci-fi* que evocaba viajes a las estrellas, colonización de exoplanetas y paisajes urbanos inspirados en el Los Ángeles contaminado de *Blade Runner* o el bombardeo de luces de neón en la noche del barrio tokiota de Shinjuku. A toda esta música electrónica «para escuchar» y que, no obstante, también podía funcionar en un club de ambiente selecto y energía bajo control —y viceversa— se le ha dado en llamar «intelligent dance music», y de ahí la etiqueta IDM que tan buena fortuna ha cosechado, pero en un principio la denominación fue únicamente «intelligent techno» y la matriz de partida era la obsesión, la influencia y a veces la reverencia hacia el sonido primero de Detroit, con sus melodías de línea clara y sus diseños rítmicos serpenteantes. La propia evolución de la IDM explica que poco a poco el ingrediente Detroit se fuera perdiendo en beneficio de otros rasgos estéticos —beats más sincopados o directamente rotos, melodías cada vez más retorcidas hasta llegar al chiste o el infantilismo, una mayor abstracción y complejidad armónica que hacía que la música dejara de servir para el club y funcionara más como un ejercicio intelectual, como música compleja para la escucha doméstica—, pero la raíz nunca se secó del todo, y con la recuperación del prestigio de Detroit como sonido sublime, que valía la pena conservar e

imitar, la vieja escuela británica tuvo una oportunidad para regresar y no la desaprovechó.

B12, por ejemplo, que llevaban inactivos desde 1997, volvieron a la actualidad con el proyecto *Archives*, una reedición sistemática de todo su material de los noventa en formato EP que terminó por ocupar el espacio de diez *compact discs*, a la que siguió un nuevo álbum, *The Last Days of Silence* en 2008, que sonaba como si se hubiera detenido el tiempo y Detroit, como el dinosaurio de Monterroso, aún siguiera ahí al despertar. Otro dúo ilustre, el formado por Mark Pritchard y Tom Middleton (Global Communication, Reload, Jedi Knights) inició la reedición de tres de sus maxis clásicos —«The Reload EP», «The Autoreload EP» y «The Biosphere EP»— en un proyecto llamado *Evolution*, que también podría haberse llamado «Regression», si hubieran querido gastarnos una broma, mientras que Ken Downie, uno de los miembros originales de The Black Dog, reactivó el proyecto a partir de 2005, lejos del sello Warp, y con dos nuevos socios acompañándole en la producción, después de que los componentes del dúo Plaid le dejaran abandonado a su suerte en 1997. Bajo el amparo de los sellos Dust Science y Soma, The Black Dog recuperó el pulso de los viejos tiempos en álbumes como *Radio Scarecrow* (2008) o *Further Vexations* (2009), techno de aliento largo y fondo de galaxias en el que renacía el viejo espíritu de la música electrónica para viajar con la ayuda de la imaginación.

El techno inteligente había vuelto, pues. Las viejas glorias recuperaban su antigua posición más de una década después de su momento de triunfo —a la lista, que engordaba mensualmente, se iban añadiendo figuras secundarias como Kirk DeGiorgio, que tuvo una segunda juventud a partir de 2005 recuperando su alias As One para lanzamientos constantes en Planet E, B12 Records, Freerange y otro sello clásico reactivado, ART—, y a la vez se sumó una segunda generación que no participó de los primeros días del boom de Detroit en Inglaterra, pero que había elegido aquel sonido como propio para huir de la inconsistencia viscosa del sonido minimal para afters y la pétrea testarudez del

hard techno para desconchar cráneos. Uno de los primeros síntomas que evidenciaban que se estaba dando un relevo fue «Peace of Mind», el primer EP de Claro Intelecto (Mark Stewart), un joven de Manchester «chapado a la antigua en cuestiones de producción musical», tal como indica en su biografía oficial. Sin duda, aquellos cuatro cortes sonaban a una utopía techno pasada, a un recuerdo de diez años atrás, cuando en Gran Bretaña existía una alternativa sobria y formal al desmadre hardcore —aunque ciertamente menos revolucionaria, y no tan divertida— en sellos como Clear o GPR. Claro Intelecto había evitado premeditadamente hacer su música a la manera moderna, confiando en la flexibilidad de softwares como Ableton Live, y se empeñó en hacerlo todo «por las malas», con sintetizadores voluminosos, programando él mismo las cajas de ritmo, imitando patrones propios del electro blando, deslizando suaves melodías de teclado eléctrico Rhodes sobre un colchón de notas expansivas y *bleeps* con la textura de un tintineo de campanilla.

«Peace of Mind» apareció en Ai Records, un sello escurridizo que desde 1999, y completamente indetectable por entonces para los radares del *hype*, había estado dando salida en pequeñas cantidades a un tipo de IDM que ni siquiera en ese momento estaba en boga. Nada de rompecabezas impenetrables como los de Richard Devine, el aún más complejo Tim Exile —probador oficial de los productos de Native Instruments, hasta ahí llega su destreza con el cacharreo y los softwares— o los Autechre que ya se estaban metiendo en terrenos de música generativa en trabajos como *Confield* (2001) o *Draft 7.30* (2003), y por supuesto nada de bromas burdas en la línea de Richard D. James y sus amigotes soeces: desde el primer momento, Ai Records eligió el camino de las ediciones limitadas y las producciones exquisitas, como si fuera un subsello de Warp con la misión de salvaguardar su utopía futurista del período 1992-1995. En un momento todavía previo a la eclosión de internet, las tiradas de Ai Records eran casi una condena al ostracismo —cien ejemplares en CD-R era el equivalente a no existir, salvo para una élite adicta a dejarse el sueldo en tiendas especializadas—, pero «Peace of Mind» tuvo un alcance mayor gracias a su tirada inicial de mil copias,

una distribución más exhaustiva y, de repente, un culto a su alrededor, activado por la nostalgia y respaldado por la increíble calidad del sonido que extraía Claro Intelecto de sus máquinas, y que hacía honor a su nombre por la claridad de las líneas —una arquitectura recta, funcional, de diseño limpio— y la inteligencia de los planteamientos. Cuando un año después publicó su primer álbum, *Neurofibro* (Ai Records, 2004), lo que antes era deseo se convirtió en necesidad, y el techno inteligente volvió, durante un tiempo, para quedarse.

Resulta paradójico que uno de los discos modernos que anticipó este sonido típico de Claro Intelecto, *Lifestyles of the Laptop Café* —el último trabajo largo publicado en vida por James Stinson, uno de los dos miembros del dúo electro Drexciya, de Detroit, con el seudónimo de The Other People Place— apenas tuviera reconocimiento en 2002, el año de su edición. No se reeditó hasta 2016, a pesar de que es una de las piezas más bellas de esa electrónica que imagina un urbanismo futuro esterilizado, cómodo, con espacios públicos arbolados y luminosos, del mismo modo como en los setenta se tendía a imaginar la ciudad del mañana igual que un paraíso altamente conectado: ¿para qué soñar con otro modelo urbano, teniendo en cada ciudad un par de franquicias Starbucks, higiénicas e intercambiables? Pero dos años después, y quizá porque el techno dominante estaba yendo por una dirección que no contentaba a la élite veterana del techno, pareció preciso volver a un escenario anterior y tomar el desvío que, unos años atrás, se había descartado. En Ai Records empezaron a aflorar artistas nuevos —Yunx, Jacen Solo, Datasette, Yellotone, incluso Mariel Ito, uno de los alias primitivos del norteamericano Eric Stornel, futura atracción del house con pátina progresiva con el nombre de Maceo Plex—, y se comenzó a articular una escena que suministraba con regularidad la dosis requerida de electro desinfectado, techno romántico y ambient bien estructurado.

El paisaje del nuevo *intelligent techno* estaba conformado por varias discográficas notables, como SCSI-AV, Markant o Frustrated Funk, pero la que mejor recogió el espíritu fue Modern Love, que volvía a repetir la misma historia de Warp o Kompakt, o sea, la del sello surgido de una tienda de discos que

recoge los anhelos y los gustos de una clientela activa, acaudalada y necesitada de más y más material para calmar la ansiedad. Originalmente, Modern Love —que toma su nombre de una canción de David Bowie— era un pequeño sello asociado a la tienda Pelicannek, antecedente de la plataforma de venta online Boomkat, y la respuesta desde Manchester al eclecticismo intelectual de Fat Cat, el comercio más *cool* del East London; las primeras referencias de su catálogo abundaban en un electro detroitiano, geométrico y amable, a cargo de artistas como Bitstream, Troubleshooter o Pendle Coven. En 2005 se hicieron con el fichaje de Claro Intelecto con dos EPs, uno ultralimitado («Lacan / Episode») que aún no se compra por menos de cincuenta libras, y otro continuista con respecto a «Peace of Mind», el titulado «Patience». A la vez que incorporaba a Claro Intelecto a su catálogo, Modern Love también había fichado a un joven talento de Manchester, Andy Stott, que terminaría por convertirse en el gran renovador del techno inteligente de los diez años siguientes, encontrando nuevas texturas y estrategias originales para mantener el encanto utópico de siempre, pero sin evocar los lugares comunes heredados del sonido de Detroit.

La producción de Stott ha sido constante y abundante desde 2005, pero ya desde el principio iba incluyendo matices diferenciales en sus momentos más inspirados: bajos propios del dubstep en «Choke / For the Love», con los que su techno adquiría una nueva clase de gravedad, o un menor prejuicio al recuperar influencias del pasado rave británico en «The Massacre», o el piano lánguido y espectral que dirigía muchos de los temas de su primer álbum, *Merciless* (2006). De todos modos, el salto adelante de Stott empezó a fraguarse alrededor de 2011, cuando la sucesión de dos EPs —«Passed me By» y «We Stay Together»— y el álbum *Luxury Problems* (2012) añadió un ingrediente nuevo a su receta: era un techno cada vez más lento, en el que la obsesión por la velocidad venía sustituida por un gusto en la pausa, donde cada beat parecía llegar al oído como reptando por la superficie del suelo del club, envolviendo todo el cuerpo sin prisa, pero de manera oceánica y completa. Stott se había inspirado en parte en la técnica screwed & chopped tan popular en el hip hop del sur de Estados Unidos,

pero también en la reacción desde la escena experimental, y que encabezaban proyectos como Raime, de invertir el sentido del viaje del techno, y en vez de aspirar a conquistar el espacio exterior, comenzar a excavar el subsuelo, buscando infiernos en vez de constelaciones de estrellas. Stott nunca ha llegado a ser tan tremendista como Raime y otros proyectos de la onda oscura —para él, ir lento implicaba que podía insertar notas vagas de piano y la voz trémula de su antigua profesora de música, a la que invitó a cantar, creando una sensación distinta de abrigo y protección—, pero con su técnica había marcado el camino para los años siguientes: darle la vuelta al techno inteligente para ver cómo era su reverso tenebroso.

Mientras llegaba ese momento, la escena más clásica siguió generando obras interesantes. La recuperación del patrón electro motivó un regreso de carácter duro y otro de temple más suave. El aspecto áspero le correspondería, por ejemplo, al subsello Classic Cuts de la marca holandesa Clone, que hizo el esfuerzo titánico de reeditar al completo el material en EP del dúo Drexciya durante todos los noventa, el que apareció en Rephlex, Shockwave, Warp, Underground Resistance y Somewhere in Detroit, con extras inéditos —al final, la serie *Journey of the Deep Sea Dweller* (2011-2013) ocupó cuatro volúmenes en doble vinilo que mejoraban en mucho la primera antología del dúo, *The Quest* (1997)—, e insistía en una batalla que ya parecía perdida: la de reclamar la etiqueta «electro» exclusivamente para esa música con una pulsión rota, de funk robótico amenazante y de textura oxidada, y no para cualquier cosa bailable que sonara limpia y comercial, como el dúo alemán Tiefschwarz o los Daft Punk de *Human After All*, que de electro verdadero tenían poco, y de electrohouse comercial, absolutamente todo. El electro auténtico era el que reposaba en unas programaciones rotundas de 909 y subgraves correosos, y el retorno puntual de ese sonido fue el que motivó, también, el regreso de una vieja conocida del sello Mo'Wax, Andrea Parker, que puso en marcha el sello Touchin' Bass para publicar música de productores de corte clásico con líneas de bajo capaces de provocar un tsunami —The Wee DJs, Nomadic—, a la vez que el sello escocés

Soma volvía a sus orígenes y fichaba a productores —Octogen, Vector Lovers— con un pie en el techno de Detroit, el otro en el electro y la imaginación en los barrios futuristas del Londres preolímpico y el Tokio de marquesinas de neón.

Había más, por supuesto. Siguiendo la línea clásica de etiquetas como i220 o Electrix —sellos en los que habían asomado la cabeza diferentes proyectos de resistencia electro e *intelligent techno* previos a la consolidación del prestigio de Claro Intelecto, como el dúo finlandés Mr. Velcro Fastener, el escocés Carl Finlow, el francés Dynarec o la pareja inglesa Transparent Sound—, surgieron nuevas plataformas que, sabiendo que nadaban contracorriente, se empeñaban en activar con todas sus consecuencias un tipo de sonido que podía tacharse de retro, pero que se tomaban como un acto de amor y devoción, y ante todo como una respuesta desde la seriedad a todo el cachondeo cutre que rodeaba la escena electroclash. Death in Vegas, el proyecto de Richard Fearless, que había comenzado su carrera en el breakbeat y fusionando la psicodelia electrónica con el rock, tuvo una epifanía electro y, seducido por Kraftwerk, cambió el rumbo a partir de su disco *Satan's Circus* (2004), un recorrido a motor por una autovía oscura que terminó llevándole a la apoteosis del viaje retrofuturista en *Trans-Love Energies* (2011). Hubo también una pequeña escena del electro canadiense alrededor del sello Suction —de ahí salieron proyectos como Solvent o Lowfish — que rendía pleitesía a los viejos sintes de los ochenta y que marcaba distancias con la casa Turbo de Tiga Sontag, y cuando empezó a fallar la estructura de su viejo sello Emissions Audio Output, Andrew Weatherall —antes de pasarse al rock— impulsó la creación de Rotters Golf Club, una especie de resort para señores mayores del electro con campo de golf y salón de fumar donde acogió a veteranos del electro irlandés como Alan O'Boyle (alias Decal) y a su socio en el estudio de producción, Keith Tenniswood, que en adelante empezaría a producir sus tubérculos electrosos con el nombre de Radiactive Man. Bpitch Control, en Berlín, también se apuntaba a la moda —el dúo Modeselektor, ya se ha visto, se convirtió en su buque insignia—, pero en todo caso la principal reserva espiritual del electro y el sonido vintage analógico

estaba —cómo no— en Holanda.

Clone era al electro y al techno de Detroit lo que Kompakt al nuevo techno a principios de la década de 2000: una mezcla de sello matriz, distribuidora de discográficas afines y subdivisiones propias para tiradas limitadas y reediciones —Royal Oak, Clone Basement Series, Clone Classic Cuts, etcétera— en la que habían empezado a germinar talentos holandeses del sonido retro. Clone es un sello con trayectoria larga —las primeras referencias tienen fecha de 1992—, pero es especialmente importante a partir del año 2000, cuando irrumpió el relevo generacional liderado por nombres como Bangkok Impact, el dúo de Rotterdam Duplex, los hermanos Funcken —responsables de proyectos como Quench o Funckarma—, Alden Tyrell o Danny Wolfers, un trabajador incansable que, apoyado por sus casi cuarenta alias distintos —el más conocido y constante de todos es Legowelt—, puede considerarse como el Aphex Twin del electro. Estos dos últimos artistas, obsesos de la tecnología antigua y prolíficos hasta saturar el mercado —en la cúspide de su creatividad, Legowelt publicaba discos como *The Teac Life* (2011), planchado exclusivamente en cuádruple vinilo—, son los principales valedores de la supervivencia del electro, el techno y el acid clásicos en un momento de la música de baile dominado por la tensión entre el progreso difícil y la nostalgia abundante. Son, en todo caso, el recordatorio de una actitud cada vez más común: cuando no tienes muy claro adónde ir, lo mejor es dar un paso atrás y reinventar el pasado.

Finalmente, y en la confluencia con el minimal techno a la manera alemana, surgieron también por todo el mundo algunos híbridos interesantes que unificaban la mayoría de las fuerzas del techno de mediados de la década con ligerísimos y aromáticos adornos de electro. El productor más definitivo en ese sentido fue el canadiense Mathew Jonson, que comenzó publicando su música en Itiswhatitis, un sello inspirado en uno de los títulos más emblemáticos de la carrera de Derrick May: lo suyo eran piezas envueltas en campanillas y

organizadas a partir de largos desarrollos oníricos, creando la sensación de deriva en medio de un vacío cósmico placentero, como «Followed by Angels», «Magic Through Music» o «Marionette», la segunda referencia de Wagon Repair, el sello con el que Jonson prosiguió su aventura techno al mudarse a Berlín. En cualquier caso, ningún esfuerzo retro puede compararse al efectuado por el productor irlandés Donnacha Costello cuando intenta igualar —e incluso superar— el encanto eterno de las viejas obras maestras del techno inteligente inglés. Costello había comenzado grabando en D1 Recordings, uno de los primeros sellos de los noventa que, desde Dublín, se habían empeñado en mantener pura y avivada aquella influencia de Detroit, de la misma manera como los antiguos hombres de las cavernas vigilaban que no se apagara el fuego dentro de la cueva. Tras su experiencia insatisfactoria por varias casas ajenas en las que publicó techno estructuralista y ambient emocionante —*Together is the New Alone*, de 2001, es uno de los discos electrónicos más tristes que existen, inspirado en una ruptura sentimental—, Costello decidió fundar su propia marca, Minimise, y poco a poco fue desarrollando su plan.

Minimise aludía en su nombre a la obsesión por hacer más con menos, el viejo mantra del minimalismo, y surgió en un momento en que el techno alemán estaba dando con nuevas formas de estirar el ritmo clásico a partir del uso inteligente de las texturas digitales —en la línea de equipos de producción como Wighnomy Brothers o el trío Run Stop Restore—. Pero en 2004 a Costello le pudo el ansia de nostalgia y se lanzó a publicar, a razón de un maxi por mes, una tanda de vinilos titulada *Colorseries*. Cada maxi partía de un color —«Green», «Pistachio», «Rubine Red», «Olive», «Opal», «Blue», etcétera— y cada tema era un ejercicio de estilo a partir de diferentes lenguajes del techno. Los primeros sonaban en una línea dub, como una progresión del estilo de Basic Channel, pero a medida que la serie avanzaba Costello empezó a trabajar con *bleeps* y arpegios, se dedicó a embellecer las armonías y a encontrar melodías que no hubieran desentonado en las primeras raves del norte de Inglaterra, donde empezaban a sonar los primeros hits de LFO, Orbital o A Guy Called Gerald. La serie de los

colores de Costello, pues, delineaba una ruta nostálgica hacia el mismo corazón del pasado, culminando en «Cocoa», el décimo volumen: una pieza ácida en la cara A y una fantasía ambiental de diez minutos en la cara B. Por si no hubieran quedado claras sus intenciones, al mes siguiente publicó un epílogo titulado «Infinite Now (Leeds Warehouse Mix)», un tributo a los primeros maxis de portada lila del sello Warp. No se podía volver más al pasado y no se podía hacer mejor: el círculo de la nostalgia estaba completo.

2. Ecos del espacio: el techno-dub ante su segunda oportunidad

En 2007, Modern Love publicó la primera entrega de una serie de cuatro maxis titulada *The Coldest Season*, y que apuntaba a un cambio de dirección en la línea estética del sello. Si hasta ese momento Modern Love había destacado por su electro acuático y un techno de superficie metálica capaz de reflejar el suave relente de las estrellas, a partir de ese momento entraba en juego la variante dub: o sea, líneas de bajo retumbantes y pausadas, tremendos ecos que daban una sensación cavernosa y de enorme vacío —el vacío del universo entero— en el que se percibía el latido, muy a lo lejos, de un pálpito de vida a punto de congelarse. El techno-dub como género responde a unos patrones estéticos perfectamente delimitados y sus variables de transformación son difíciles de alterar, pero incluso con reglas del juego tan inflexibles e ingredientes limitados, es un estilo que lleva más de veinte años cambiando de forma y apariencia sin que se perciba un agotamiento de su esencia. Los primeros síntomas de este tipo de techno retumbante aparecieron en Berlín a principios de los noventa, cuando Moritz von Oswald y Mark Ernestus —el descendiente de un linaje de aristócratas que se remontaba hasta el canciller Otto von Bismark, unificador de Alemania a finales del siglo XIX, y el fundador de la prestigiosa tienda de discos Hardwax, respectivamente— comenzaron a trabajar con el nombre de Basic

Channel. Los nueve maxis que publicaron entre 1993 y 1994 no son solo una de las colecciones de techno de vanguardia más perfectas de todos los tiempos, sino la baraja con que han estado jugándose, desde entonces, todas las partidas del techno-dub, la muestra completa de variantes, que son fundamentalmente dos: una línea de bombo rápido con el bajo acompasado en el trasfondo, y una abstracción ambient, en la que el pulso dub suena exangüe y mortecino, a la vez que la capa de texturas envolventes se aproxima a la frontera con la música electroacústica. Todo lo que vino después de Basic Channel —la serie de maxis firmados como Maurizio o Rhythm & Sound, sendos alias de Ernestus y Von Oswald, o la apertura del sello Chain Reaction, donde comenzaron a publicar los primeros discípulos del dúo, artistas como Porter Ricks, Vladislav Delay o Monolake— en realidad suena a permutaciones creativas sobre una misma idea, sobre una infinita dimensión en la que están contenidos el tiempo y el espacio.

En realidad, el techno-dub es un juego de sustracciones y añadidos: consiste en quitarle el bombo al techno de Detroit más atmosférico, y sustituirlo por un pulso de bajo al estilo jamaicano. Pero salvo que se le añadieran especias exóticas a la producción, la música sonaba más próxima al techno que al reggae: los bajos y las resonancias podían ser tan esféricas como lo permitieran máquinas como la famosa Space Echo, ideales para crear reverberaciones, pero la sensación siempre era la de asistir a la expansión de un universo, a los primeros instantes de un Big Bang en el que se hubiera congelado el tiempo durante unos minutos. Varios años después de la primera explosión en Berlín, las conexiones entre dub y techno se fueron haciendo más estrechas y, sin que variara la forma, iba cambiando la textura: Stefan Betke, más conocido como Pole, añadió el recurso estético de la crepitación —el sonido del vinilo cuando la aguja se atasca en un surco y cruje, o el de la madera quemándose en el fuego, que genera ruidos secos mientras se agrieta su superficie—, y en Estados Unidos apareció un proyecto, formado inicialmente por Rod Modell y Mike Schommer, que se presentaba con el muy detroitiano nombre de Deepchord («acorde profundo»). En realidad, Deepchord es un proyecto más en el complejo

ecosistema sonoro de Detroit —Rod Modell vive en plena naturaleza en una cabaña en Port Huron, en el estado de Michigan, unos pocos kilómetros al norte de la Motor City—, y en sus primeros maxis sonaba como un techno en busca del estado de ataraxia, de paz mental completa, solo sacudido por descargas de graves que resonaban en el tímpano como una burbuja de energía cósmica.

Entre 1997 y 1999, Deepchord publicaron una serie de seis maxis, autoproducidos y autodistribuidos y, por tanto de circulación limitada, en los que estaban perfectamente fijadas las características del techno-dub, tanto por la parte de Basic Channel —un sonido más abstracto y cerebral—, como por la de Studio 1, un proyecto de Wolfgang Voigt, el co-fundador de Kompakt, que también tendía puentes entre el techno alemán y el dub jamaicano. En 2000 aquel material apareció reunido en un álbum y durante el año siguiente fueron saliendo más EPs de Deepchord, que tanto podían entenderse como el último suspiro de un género que parecía haber agotado su creatividad, como el primer signo de rehabilitación que acabaría dando pie a un revival encabezado más tarde por sellos como Echocord, Meanwhile o Styrax, y que partían del patrón creado por la influyente serie de maxis de Basic Channel. «En todas las entrevistas me preguntan por Basic Channel», me contaba Modell en una visita a Barcelona. «Vaya por delante que me encanta lo que hacen y que los admiro, pero yo también empecé a hacer este tipo de sonido a principios de los noventa, a la vez que ellos, en la otra punta del mundo. Recuerdo haber escuchado sus discos en el momento en que salieron y pensar, “que tíos más cojonudos, compartimos la misma visión”. Pero ellos tenían más presupuesto, pudieron sacar sus discos antes, y yo no pude publicar nada, y por eso su lugar en la historia es el que es y el mío es también el que es.» La declaración de Modell, tan reivindicativa como en el fondo humilde, también implica una segunda lectura: en efecto, el techno-dub tiene un momento inicial, pero también una segunda vida en la que el género resucitó en todo su esplendor, y en ese capítulo fue Modell, y no Basic Channel, quien llevó la iniciativa.

El proyecto Deepchord había estado prácticamente congelado desde 2001,

solo reactivado en maxis puntuales y poco trascendentes, pero en 2007 era pertinente quitarle el polvo y devolverlo a la vida porque el techno-dub estaba entrando en una fase de reactivación después de que el sonido neo-Detroit europeo —a través de figuras emergentes como Arne Weinberg, bvdub, Atheus, Remote_ o Quantec— empezara a adentrarse en la densa niebla del dub para respirar polvo intergaláctico. Una facción del techno, purista como pocas, estaba pasándose a un estado gaseoso, buscando una experiencia extática y trascendente, y entre ese grupo de artistas quien más destacaba era Stephen Hitchell, un vecino de Rod Modell que, también desde el corazón de Detroit, había llegado al mismo punto en el que se encontraba Deepchord. El sonido estaba definido y maduro, era el momento propicio —tiendas online como Boomkat o Decks vendían material techno-dub igual que si fuera el maná más exquisito—, y los cuatro maxis de *The Coldest Season*, en los que Modell y Hitchell trabajaban juntos con el nombre Deepchord presents Echospace, marcaron un momento sublime, de máxima perfección. Aquella era música zodiacal, por decirlo así: *The Coldest Season* se refiere al invierno desde la perspectiva de quien mira el cielo y observa el movimiento de las estrellas en el firmamento, un «océano de vacío» («Ocean of Emptyness») en el que, a modo de lienzo negro, se mueven luces distantes que indican la puesta del sol, la aparición de las constelaciones y la llegada del equinoccio de primavera, que marca el final de la estación fría. Techno sin techno, ambient con pálpitos incesantes, aquel fue el momento de consolidación de una corriente tan repetitiva como sólida.

La alianza entre Hitchell y Modell ha dado pie a diferentes proyectos —algunos conjuntos, como cv313, Echospace o soundshift; otros individuales como Intrusion, Variant o Soultek— que suenan siempre como una variación del disco anterior y que funcionan igual que una música perpetua, como una emisión de ondas gravitatorias desde las profundidades del cosmos. Se trata de un volumen de trabajo tan exagerado como consistente —no son los únicos en ser excesivamente prolíficos: Brock van Wey, más conocido como bvdub, llegó a

publicar ocho álbumes solo en 2011; en total, acumula más de treinta referencias desde 2007, sin que parezca que vaya a pisar el pedal del freno—, y que incita a experimentarlo como una pausa sanadora contra el estrés del día a día. En más de una década, el material producido por Echospace y sus satélites ha provocado cierta saturación del mercado, además de una burbuja de precios que en algunas ediciones exclusivamente en plástico se han vuelto prohibitivos —la recopilación *Altering Illusions* (2012), editada en cuádruple vinilo, salió al mercado por sesenta euros—, pero también ha generado un flujo constante de material que perpetua un estado de tranquilidad y flotación, con una larga serie de discos en directo y hasta paisajes ambientales compuestos a partir de muestras de audio tomadas en la noche de diferentes ciudades, como Tokio o Detroit.

En su versión más depurada, pues, el techno-dub ha ido deshaciéndose de los elementos rítmicos propios del techno para quedarse únicamente con su fragancia, con su presencia espiritual, y también ha ablandado el golpeteo seco del bajo del dub para quedarse en una sustancia ambiental densa, igual que un plasma frío. Algunos de los pioneros del estilo, como Moritz von Oswald y el finlandés Vladislav Delay, decidieron investigar la conexión entre su techno palpitante y el jazz en discos de enorme ambición y resultados algo insatisfactorios —*Vertical Ascent* (2009), *Horizontal Structures* (2010), *Fetch* (2012)—; seguramente, en el caso del ex Basic Channel, por una necesidad de alejarse de un sonido patentado por él y Ernestus, pero imitado hasta la saciedad. «Hay una fina línea que separa lo que sería un homenaje de una copia descarada», me explicaba Ernestus en Berlín, en la trastienda de Hardwax. «Imitar a alguien no resulta demasiado interesante. Al principio a mí me pareció divertido, me sorprendió que hubiera gente que se tomara este sonido tan en serio, pero llega un momento en que puede molestarte de verdad.» En todo caso, el grueso de la escena ha ido alejándose de la referencia evidente a Basic Channel para avanzar en la destilación serena y atmosférica —que toma como punto de referencia los discos ambientales inspirados en las montañas de Alemania que Wolfgang Voigt firmó para su proyecto Gas— en la que brillan

ocasionalmente productores como bvdub, Yagya, Irezumi o el siempre fiable Rod Modell en sus proyectos en solitario: la prueba de que la abundancia de material no ha generado necesariamente un desgaste en su inspiración podemos localizarla en un disco bastante reciente como *Mediterranea* (2016), setenta y dos minutos de música flotando a la deriva en un mar en calma, un mecanismo de aislamiento que funciona como música de fondo en la oficina, para tranquilizarse antes de tomar un vuelo o como burbuja de aislamiento contra el ruido casual o el silencio incómodo. El techno que viaja ha terminado convirtiéndose en un ambiente que se queda, en una protección contra los peligros de ahí fuera.

3. Chicos traviesos: breakcore, acid, jungle y otras deformaciones de la IDM moderna

La etiqueta IDM siempre ha transmitido una idea vagamente tramposa, porque al menos dos tercios de lo que significa el acrónimo de marras —la M de «music» parece indiscutible, aunque siempre habrá algún soldado de las guerras culturales que lo niegue— no tiene que ser necesariamente ni inteligente, que es lo que indica la I, ni tampoco «danzable», que por eliminación es lo que implica la D. El techno elegante a la manera europea con influencia de Detroit seguramente se comprende a sí mismo como un ejercicio superior en el plano intelectual, y en su caso la inteligencia se define en oposición al sentido del humor, que es una característica que cuesta horrores encontrar en una grabación cualquiera de techno-dub o de neo-Detroit. El techno inteligente ha construido su manera de ser a partir de la ceremonia, el tributo y la imitación a partir de un canon difícilmente alterable, y no hay apenas un instinto de destrucción, travesura o burla. Pero la IDM en su conjunto es un asunto muy distinto, porque aunque podamos identificarla por su tendencia a la complejidad y a la densidad

armónica, muchas veces esta tendencia al recargamiento viene rebajada con toneladas de sentido del humor. Y si hacemos caso a figuras intelectuales de tanta autoridad como Frank Zappa —que llegó a titular uno de sus discos en directo como *Does Humour Belong in Music?*— o el pianista clásico Alfred Brendel, magnífico intérprete de Beethoven y Haydn, debemos llegar a la conclusión de que la música que no tiene sentido del humor no es música que podamos tomarnos del todo en serio.

A finales de los noventa, la música electrónica de corte abstracto empezó a hacerse más juguetona, descaradamente traviesa, a veces incluso insolente. Por ejemplo, comenzó a desarrollarse una corriente profundamente ingenua, distinguible por sus melodías como de canción de cuna —en bandas como Plone o Mouse on Mars, pero sobre todo en sellos como el británico Toytronic o el alemán Morr Music—, que intentaba restarle solemnidad al techno, que reclamaba el regreso de una humanidad perdida o extraviada entre tantas programaciones rítmicas aturulladas y el constante tono maquinal de la mayoría de los discos IDM. En el caso de los artistas de Morr —Herrmann & Kleine, Arovane, ISAN, Styrofoam—, básicamente se trataba de la reivindicación del método de composición digital para una nueva generación de indie-rockers que defendían la evolución de géneros hipnóticos de guitarras como el shoegaze a partir de ordenadores portátiles equipados con el último software. Esa síntesis entre pop con cierto complejo de Peter Pan y lo último en crujidos y glitches tuvo su encanto, inicialmente, y muchos de los discos del período más fértil, entre 2002 y 2004, aún transmiten una emoción a dos niveles: el de la máquina como creación de belleza inherente —artefacto prometeico con el que el hombre se reivindica ante los dioses— y el de la eficaz melodía certera. Si el sonido neo-Detroit era serio, aún más cerebral era la línea por la que habían progresado artistas como Autechre, que a lo largo de la década de 2000 estaban entregando su material más hermético —álbumes como *Draft 7.30* (2003), *Untilted* (2005) y *Quaristice* (2008)—, condensaciones hiperdensas de datos gestionados por algoritmos enrevesados y una emoción prácticamente inexistente, solo sujeta a

las leyes del azar, que provocaban una reacción puramente intelectual, en parte de asombro ante la complejidad, pero que sumían al oyente en la anhedonia, o la incapacidad de experimentar placer.

Sin llegar a esos extremos tan recargados e intelectuales, la IDM más canónica de principios de siglo se fijaba solo muy de refilón en el ejemplo de Autechre, de quienes interesaban sobre todo la construcción compleja y los ritmos afilados —con esa estructura rota iban engordando sus catálogos sellos americanos como M3rck, Schematic o n5md, o equipos de producción como Funkstörung o Funckarma, que rebajaban la complejidad rítmica con quiebros de hip hop o alguna melodía antiestrés—, o incluso intentaba alejarse por completo de esa estética tan cerebral, de modo que géneros como la indietrónica y su estilo hermano, la folktrónica —aún más pastoral, y del que saldrían artistas como Bibio o Kieran Hebden, más conocido como Four Tet— se presentaban ante el público como una reacción a la contra, más fácil de escuchar y más satisfactoria en primera instancia. Four Tet es uno de los artistas representativos de esta IDM para todos los públicos que, a pesar de rebajar la carga mental, no dejaba nunca de ser *intelligent*: los primeros pasos de Hebden se dieron en el terreno del postrock, antes de empezar a trabajar con samples acústicos y melodías joviales en los álbumes *Pause* (2001) y *Rounds* (2003), donde se percibía una atmósfera pastoral heredada de los primeros discos de Boards of Canada, y a medida que fue avanzando su carrera fue creciendo su interés por los grandes espacios físicos —la música de Four Tet crece en dimensión conforme pasan los minutos, es como un salto del campo al vacío del sistema solar— y también por satisfacer la necesidad de bailar por parte de su público. A partir de mini-álbumes como «Ringer» (2008) y, sobre todo, del largo *There Is Love in You* (2009), Hebden aspiró a encontrar la síntesis entre ambiente pastoral y expansión trance que también buscaban productores como Nathan Fake o James Holden, y aún sigue enfrascado, como Parsifal, en esa búsqueda heroica de un grial IDM en el que se unifiquen baile y cerebro, cuerpo y eternidad, y que a tenor de discos como *Beautiful Rewind* (2013) o *Morning / Evening* (2015), cada vez tiene más cerca.

Gamberros con laptop

Pero también había otra IDM, algo así como una tercera vía, que disfrutaba con tensar los límites del humor sin que aquello significara una rebaja de su seriedad, su profundidad o su alcance innovador. Ahí está el ejemplo de Aphex Twin: nadie ha alcanzado niveles más altos en el ambient, nadie ha conseguido equipararse en inteligencia a Richard D. James cuando se trata de forzar los extremos de la música de baile, y sin embargo tampoco (casi) nadie ha podido superar su inclinación al humor soez, su manera insolente de no seguir las normas y alterar el orden establecido con un poco de escatología. La que aún sigue siendo su creación más magistral, el maxi «Windowlicker», es la prueba perfecta de que no hay ninguna barrera que separe el humor de la inteligencia. De hecho, son dos cualidades que se necesitan la una a la otra.

Alrededor de Aphex Twin, la IDM empezó a tejer una nueva red de conexiones: no únicamente con el techno de Detroit o la sobriedad de las atmósferas sin beats, sino interconectando la experimentación bailable con todos los géneros posibles, mejor cuanto más salvajes. Así, muchos de los artistas próximos a la filosofía de Richard D. James o de su sello, Rephlex, mantenían una relación lúbrica e incluso promiscua con toda la baja cultura rave despreciada por la inteligencia fascinada por Detroit: el acid en su versión más corrosiva —ahí donde las líneas de bajo de la 303 parecían salpicar y manchar todo alrededor—, el drum’n’bass acelerado hasta patrones absurdos, el hardcore machacón y hasta el humor de trazo grueso, y a medida que esa tendencia se fue escapando del control de los pioneros —el propio Aphex, su íntimo Mike Paradinas y varios de los fichajes de su sello, Planet Mu—, afloró una nueva generación de productores de dormitorio caracterizados por el humor zafio, el gusto por la estética bárbara y una interpretación de la cultura rave desde la perspectiva del *geek* inadaptado, obsesionado con los videojuegos, el anime japonés, la cultura del mash-up y los gadgets tecnológicos más molones. Y nada

había más apetecible a principios de la década para un flipado de la tecnología que un potente PowerBook de Apple.

En el momento en que comenzaron a comercializarse los primeros Macs portátiles lo suficientemente potentes, fue cuando empezó a aflorar el estilo conocido como breakcore, en el que se recogía el espíritu más *arty* de la subcultura rave —en un momento en el que los mejores años del rave en Inglaterra ya habían quedado atrás y se había impuesto el paradigma del clubbing globalizado, cada vez más tendente a organizarse en festivales diseminados por todo el planeta—, pero lo que quedaba de aquel brío original del hardcore no era una réplica de la energía de las celebraciones colectivas en las fiestas, sino una réplica distorsionada y mitigada para el consumo privado. El espacio ideal para las fiestas breakcore solían ser las casas okupadas —es un producto en gran medida de la cultura squatter, que se refleja a su vez en la tendencia a apropiarse de música ajena vía sampling o mash-up para transformarla en una papilla viscosa, hiperacelerada y ruidosa—, y no terminaba de encontrar acomodo en los grandes festivales ni los clubes con una programación comercial porque muchos de los agentes principales de la escena —como DJ Scud, el dueño del sello Ambush, o los fundadores de la plataforma neoyorquina Broklyn Beats, Criterion y Doily—, se alineaban con firmeza con los movimientos antiglobalización, y en su música iba implícita una crítica de raíz anarquista y *traveller* al capitalismo corporativo. Y si no, la mayoría de sus artistas principales tenían raíces en el heavy metal, en el gabber o los clubes gay underground, allí donde las costumbres eran extremas —pogos, *stage diving*, cuartos oscuros—, la música era rápida y no había posibilidad de encaje en el mundo normativo del consumo y las costumbres arraigadas. El productor americano Jason Forrest se hizo llamar durante un tiempo Donna Summer: el apropiacionismo de su proyecto no se conformaba con robar fragmentos de electro clásico, hard rock, beats de hip hop de los ochenta y sintonías de televisión, sino que intentaba confundirse con el nombre de la gran diva de la música disco, hasta que llegó la primera demanda de los abogados de Summer y

Forrest tuvo que resignarse a utilizar su nombre real. Y su sello, Cock Rock Disco, era un batiburrillo de ideas entre la admiración por la cultura gay *leather* y el ritual macho del metal. Uno de los fichajes del sello —que en su nombre lo sintetizaba todo: rock, miembros viriles y hedonismo gay— fue Ed Flis, un productor de Filadelfia escondido tras el glorioso alias Duran Duran Duran, famoso por presentar sus discos con portadas en las que venían dibujados penes en erección y por repartir una turra importante, deformando como si fuera chicle el patrón rítmico del gabber, mientras que otro, el trío noruego Next Life, encontraba de manera singular el acomodo de la cultura de los videojuegos con la velocidad terminal del death metal, mezclando programaciones de ordenadores Amiga con guitarras rechinantes.

En el breakcore había una parte de broma y otra que iba muy en serio. No hay que confundirlo exactamente con el glitchcore —una variante digital liderada por el californiano Kid606, que utilizaba el laptop como una herramienta de agresión para deformar la cultura pop, el R&B y el hip hop callejero, y que se fundamentaba en la flexibilidad para estirar los sonidos gracias al uso de softwares como Max/MSP—, pues el breakcore tiene una raíz más rave y más analógica. En realidad, coincidían las intenciones, aunque no las herramientas: el glitchcore tenía una vocación más avanzada —lo que en inglés se diría *cutting edge*, de estar en la cresta de la ola tecnológica—, mientras que al breakcore en sí solo le importaba el discurso, el afán de destrucción que se intuía en productores como Hellfish & Producer —los guardianes del hardcore infantiloide del norte de Gran Bretaña, salpicado de samples de hip hop clásico y bombos a 200 bpm—, Doormouse, Shitmat, Drop the Lime o uno de los animales de bellota más deliciosos de la escena, el canadiense Knifehandchop, que entre 1999 y 2004 publicó varios álbumes —en sellos como Tigerbeat6, o el muy bien denominado Irritant— de gabber mezclado con referencias a las artes marciales, happy hardcore, raggamuffin y títulos entre la nostalgia y el sarcasmo como «Now with 50 % More Rave» o «Not for the Ladies».

El breakcore, en cualquier caso, tiene un nombre propio y es el de Aaron

Funk, otro canadiense de carrera dilatada y resultados artísticos extremos que viene publicando música excesiva y catastrófica a mansalva desde 1998 con el nombre de Venetian Snares, aunque su momento de máxima exposición no llegaría, en realidad, hasta 2001, al entrar en la plantilla de Planet Mu, sello extraordinariamente interesado en conseguir un empate en su catálogo entre una IDM plácida y exploradora y otra absolutamente terrorista. Durante los primeros años de la década, Venetian Snares era como un surtidor de odio y mal rollo que, al ritmo de dos o tres álbumes al año, escupía sonidos ora vibrantes, ora de una repugnancia vomitiva, en los que había momentos de introspección psicópata, breakbeats a velocidades imposibles, coqueteos con el gabber y el sampleo del maullido y el ronroneo de sus gatos. Tanto en carisma personal como en humor soez, Venetian Snares es el único artista que puede estar a la altura de Aphex Twin, aunque nunca han sido músicos exactamente comparables. Venetian Snares es, casi siempre, un *metalhead* con un sampler y un ordenador —aun así, ha tenido etapas algo más domesticadas en las que ha publicado álbumes como *Rossz Csillag Alatt Születtet* (2005) o *My Downfall (Original Soundtrack)* (2007), en los que incrustaba el sonido de un cuarteto de cuerda entre los breakbeats, o aspiraba a reproducir la atonalidad extática de ciertas composiciones de Krzysztof Penderecki—, mientras que Aphex nunca ha dejado de ser un estilista sabedor del límite entre el sabotaje y la provocación. Sin embargo, hay algo en Venetian Snares que lo hace único: la constancia en un discurso abrasador, caníbal y ocasionalmente melancólico que ha terminado por situarlo entre los grandes de la música experimental con tendencia a salirse de madre.

«*Acid*» *me gusta a mí: el regreso de la TB-303*

Si observamos con detenimiento, comprobaremos que la gran mayoría de las evoluciones y desplazamientos del enorme bloque tectónico de la IDM —al fin y al cabo, una de las placas más importantes que sostienen la estructura de la

música electrónica altamente creativa— tienen que ver con regresos a lo ya conocido, son variaciones que beben de la nostalgia, o más concretamente de la *technostalgia*, pero que no se articulan exactamente como un ejercicio de revival. La nostalgia y el revival no son la misma cosa: lo primero es una añoranza que se intenta recuperar, o al menos no perder, y en el ínterin se producen giros insospechados; lo segundo es una imitación lo más fiel posible, una bisutería cultural que puede ser agradable a la vista, tener cierto brillo, pero que carece de autenticidad. El movimiento neo-Detroit, al ser continuista y conservador, no puede considerarse un revival, porque no hay rescate de un pasado perdido, y lo mismo podría decirse de otros tres estilos nunca del todo abandonados, aunque no siempre vigorosos a lo largo del tiempo, que estructuran la evolución de la escena IDM durante las últimas dos décadas: los mitos de la cultura rave, el hipnótico aleteo del acid house y la variante más futurista del electro. En una ocasión que pude enviarle unas preguntas por correo a Aphex Twin, le pregunté su opinión acerca del regreso del acid, justo cuando él capitaneaba un momento vibrante para las *basslines* trémulas de la TB-303 con su proyecto *Analord*, y su respuesta fue, fiel a su estilo borde y cortante, la siguiente: «¿De verdad crees que el acid se había ido? Porque no se ha ido nunca». En realidad, James tenía razón: aunque la presencia del acid con características retro no haya sido tan implacable como la del techno a la manera del Detroit galáctico, lo cierto es que en los márgenes de la música de baile experimental siempre se ha mantenido viva esta clase de lisergia freak. Lo que se ha perdido, quizá, es el tronco más popular del acid, el que articuló el primer boom de la cultura rave en Londres en 1988 —y que tuvo un revival real, pocos años después, con grupos como Hardfloor o Acid Junkies, pero que rápidamente se asimiló dentro del trance y del hardcore; el acid inglés primigenio solo se ha rescatado cuando, en 2004, el sello Rephlex editó las primeras maquetas de 808 State en el disco *Prebuild*—, pero los forajidos del techno inteligente nunca han dejado de exprimir sus Rolands para sacarles jugo corrosivo.

En 2003, Luke Vibert —el camaleón por excelencia, un tahúr que ha jugado

con las cartas del techno, el trip-hop, el drum'n'bass, la música disco o el ambient según le ha convenido en cada momento— publicó un álbum en el sello Warp que volvía a colocar sobre la mesa la carta del acid. En *YosepH*, Vibert desempolvaba sus viejas máquinas analógicas —que por aquel entonces volvían a cotizar alto en el mercado de segunda mano; una 303 en buen estado podía costar alrededor de los quinientos euros— y elaboraba su música humorística, cerebral y de gran complejidad técnica a partir de la estética del acid house. Aquel acid no tenía mucho que ver con el que había sobrevivido en una facción dura y marginal de la escena de las *free parties*, o las raves según la tradición de *crusties* nómadas al estilo de Spiral Tribe —y que había mutado en el hard acid de productores como Chris Liberator o D.A.V.E. the Drummer—. El estilo impulsado por Vibert estaba bien delineado, era virtuoso y se hallaba construido con ingenio, buscaba conexiones extravagantes con géneros alejados de su perímetro —«Acidisco» proponía la mezcla explicitada en el título, en «Freak Time Baby» había una base hip hop—, y le preocupaba más el movimiento de la mandíbula —por la risa, sobre todo— y de las neuronas que el de los pies, a tenor de temas tan juguetones como «I Love Acid», con su voz robotizada, y el cambio súbito de pitch en «Slowfast».

La afirmación de Aphex Twin de que el acid nunca se había ido se sustentaba, también, a partir de la constante producción de varios artistas periféricos como Andy Jenkinson —el hermano de Tom Jenkinson, o sea, Squarepusher—, que a partir del año 2000 comenzó a intensificar las entregas de su proyecto Ceephax Acid Crew. Ceephax entiende el acid como una plantilla que puede retorcerse a conveniencia, un formato que acepta manchas, destrozos, vejaciones y el humor más burdo, pero que en el fondo se mantiene fiel al legado y a la textura única del procesador de bajos 303, estirada para acompañar breakbeats infernales, voces agudas irritantes, patrones electro, bacanales de techno fundido y juegos referenciales que, a medida que han pasado los años, han buscado la complicidad de sus fans provocando chistes a costa de la música de Próximo Oriente, la mitomanía hacia las leyendas antiguas del sintetizador, la escena rave más bruta

o la ciencia ficción. Normalmente, los diseños de los discos de Ceephax parten de imágenes pixeladas, o creadas con software de composición visual de baja estofa, para provocar la sensación de música de una fidelidad anémica, creada al vuelo, sin tomársela en serio, aunque difícilmente puede no tomársela en serio —aunque sea en broma— un estajanovista que ha amasado cerca de treinta discos en dos décadas, sumando álbumes, EPs y casetes.

Cuando Richard D. James decidió rescatar uno de sus alias primigenios, AFX —que siempre lo entendió como una variante de Aphex Twin, algo más ruda y sucia— no solo se sumó al rescate del acid desde la posición del productor extravagante confinado en su dormitorio, siempre fumando porros y trabajando en medio de porquería arrojada al suelo —latas de cerveza, envoltorios de hamburguesa, cajas de pizza—, sino que quiso mantener un ritmo de edición disciplinado y veloz. Su nuevo proyecto, que rompía algunos años de retiro silencioso tras la publicación de su álbum *Drukqs* (2001) —muy discutido en su momento, pero que con el tiempo ha alcanzado estatus de culto gracias a piezas como «Avril 14th» y su frágil melodía de piano—, llevaba por título *Analord*, un epígrafe inspirado en un tema de Luke Vibert de un maxi de 2000 que, incluso tres años antes de *YosepH*, ya indicaba que el gustillo por la 303 cosquilleante seguía estando ahí. La serie *Analord* le ocupó todo 2005, y acabó consistiendo en once EPs en los que, una vez más, Aphex Twin se saltaba las reglas del juego y marcaba un nivel inalcanzable para el resto de sus competidores: a medida que la serie avanzaba, los temas se volvían más épicos y enrevesados, gracias a que su arquitectura estructuralmente lógica y consistente —breakbeats que se movían a gran velocidad— permitía que se levantara un colchón armónico desorientador, con *bleeps* y acordes disonantes, referencias a la música electroacústica y al ambient cósmico, y que tenía como remate una colección imponente de melodías circulares dibujadas con la 303: acid que no era acid house puro, pero que reactivaba el impacto futurista de la máquina más mitificada de la historia de la música de baile. *Analord* abrió un ciclo de silencio larguísimo para Richard D. James —salvo algún proyecto misterioso, como The Tuss, cuyo álbum *Rushup*

Edge (2007) era la continuación no oficial de *Analord*—, roto de manera igualmente magistral con *Syro* (2014), otro álbum imperial para Warp que, más allá de los análisis técnicos particulares, en el plano cultural le confirmaba en su posición de gran talento individual en una escena que, si por algo se distingue, es por su fuerza colectiva, por su condición de «escenio» siempre en transformación.

Tanto *Syro* como lo que vino después —el EP «Cheetah», o algunas grabaciones en directo— al menos indicaron que en Aphex Twin hay un detalle estético central, que es su preferencia por el acid en su sentido más amplio —el acid como una alucinación, como una distorsión del sonido que provoca desorientaciones en el tiempo y en el espacio, tan diferente de la rigidez lineal del techno—, y su firme convicción de que el sonido de la 303, ya fuera real o simulado, era un estándar estético que resultaba pertinente mantener en la música de baile experimental. Por supuesto, hay enormes cantidades de acid más allá de Aphex Twin, pero no es un acid tan provocador: alrededor de 2005, volvió a destaparse el interés por el viejo acid house gracias a músicos como el belga Gerome Sportelli, el trío canadiense Azari & III, el californiano Tin Man o el veterano Uwe Schmidt, que sacó algunos álbumes de acid improvisado como Atom^{TM}, e incluso una falsa antología titulada *Acid Evolution 1988-2003* (Logistic, 2005) en la que se imitaba el sonido de las diferentes fases de cambio del acid durante quince años y con dieciséis nombres distintos.

Por un momento, pareció que podía haber un revival acid —o sea, un sonido de imitación, exacto al de artistas de los ochenta como Bam Bam o Phuture—, e incluso hubo un hit con potencial para iniciar una reacción en cadena, «Pleasure from the Bass», firmado por Tiga y producido por su mano derecha sueca, Jesper Dahlbäck. Jesper, y en menor medida su primo John, con quien forma el dúo Hugg & Pepp, es el último gran acid master a la manera clásica: un virtuoso de la 303 que sigue al pie de la letra la receta para urdir un house tradicional, aunque con un sonido más digital y limpio, cuya rugosidad más destacable es una línea crujiente de bajos, retorcida y serpentina, tan sólida y reluciente como

un bloque de mármol.

Technostalgia: la IDM reivindica la D

En el fondo, hay una pulsión primaria que palpita dentro de la IDM. Sus orígenes están en la facción más civilizada del fenómeno rave —era música para las horas de después del amanecer, el momento de relax cuando llegaba la bajona del éxtasis, techno para acompañar una taza de capuchino—, y aunque su fuerza bruta nunca fue comparable a la de la corriente hardcore, eso no significa que no haya producciones catalogables dentro del canon del techno inteligente que no tuvieran esa ambición de causar confusión en la pista de baile y desparramarse como una secuencia letal de beats. Hay clásicos de la primera edad del *intelligent techno*, como «Quoth» (Polygon Window, uno de los alias de Aphex Twin) o «Tied Up» (LFO), que se distinguen por una tendencia al brutalismo; son cortes machacones, oscuros y feroces que nunca tendrían espacio en una sesión de chill out, y que muchos DJs todavía utilizan como armas secretas para elevar la tensión en un set espinoso y de ángulos obtusos.

A mediados de los años noventa, el dúo LFO —formado por Gez Varley y Mark Bell— dio por terminada su colaboración conjunta. Varley estuvo durante un tiempo al frente de la primera corriente del techno duro minimalista, y Bell, que se había quedado con la propiedad de las siglas y del proyecto, se tomó cerca de siete años para volver a la actualidad. Lo hizo por dos vías distintas: primero, mezclando un CD que solo se podía comprar en la cadena de tiendas FNAC en Francia —*Basic Flannel (The M-People Years)* era una sesión de clásicos de pista del sello Warp, en la que aparecía, de manera significativa, el arrollador «Quoth»—, y al cabo de pocas semanas publicando un nuevo álbum con el nombre de LFO. *Sheath* (2003) llegó a las tiendas envuelto en cierto aire soez —la palabra *sheath* en inglés, que significa «funda», tiene muchas acepciones y la elegida por Bell es la que designa el preservativo—, y al cabo de unos meses era un disco relativamente olvidable, en el que lo más llamativo era

el virtuosismo de Bell a la hora de exprimir hasta la última gota de ruido de su colección de máquinas de nueva generación —la textura era próxima a la que estaba trabajando por aquel tiempo Tim Exile, otro bandolero de la IDM—. Pero había un *track* que sobresalía entre el resto: «Freak» arrancaba con quince segundos de una voz vocoderizada —la frase «this is going to make you freak» se repetía con insistencia en diferentes tramos de la pieza— y a los pocos compases surgía un patrón electro afilado, dispuesto a hacer sangre, que se terminaba transformando en un crescendo furioso de más de un minuto: un breve momento de locura, una catarsis digital que recuperaba todo el poder y la energía de la D en el acrónimo IDM.

Incluso en la facción más ortodoxa y cerebral del techno inteligente se han ido dando momentos de nostalgia de los viejos días de las grandes raves del período 1988-1993. Este fenómeno, que antes hemos llamado *technostalgia*, ha ido repuntando con cierta frecuencia y tiene protagonistas: uno de los mayores, el británico Chris Clark, otro productor asociado al sello Warp que, aunque comenzó su carrera imitando con buen olfato las nanas para piano y glitch de Aphex Twin y las viñetas de nostalgia de los años de infancia de Boards of Canada en su precioso *Clarence Park* (2001), poco a poco fue trabajando un tipo de IDM más esquinada, escurridiza y con brotes de furia bajo control en los que asomaban —con la frecuencia del volcán Etna, es decir, con cierta regularidad pero sin previo aviso— erupciones de bombos technoides, latigazos ácidos, momentos de alta densidad que terminaban resolviéndose con un incremento de la velocidad y un sarpullido rave. A medida que ha avanzado la carrera de Clark, esos momentos de rabia y formas rugosas han ido haciéndose más importantes en la estructura de sus álbumes: en *Empty the Bones of You* (2003) eran brotes puntuales que no comprometían la forma compleja y virtuosa de sus laberintos electrónicos, pero llegado a *Death Peak* (2017) el interés por una especie de neo-rave era absoluto, e incluso en la gira que emprendió para presentar el material en directo se hacía acompañar de dos gogós equipadas con palos luminosos de neón, uno de los muchos síntomas —abundaremos en ello más adelante— de

que uno de los caminos de la IDM del presente, y nuevos cachorros como Evian Christ o Lorenzo Senni así lo demuestran, es volver a los noventa.

Durante las últimas dos décadas, la IDM ha buscado diversificarse siguiendo caminos muy distintos: ha sido melódica y ha sido más bruta que un arado, ha sido technoide e incluso ha buscado ser funk, incorporando un groove típico del R&B al estilo Timbaland, o inspirado en los riddims sincopados del dancehall jamaicano, en la efímera escena nórdica conocida como skweee, un fenómeno de temporada en el que participaron sellos como el finlandés Harmönia (Eero Johannes, Rigas den Andre, Mesak) o el sueco Flogsta Danshall (Pavan, Daniel Savio, Randy Barracuda), y que al poco tiempo se diluyó en nuevas corrientes del house y el techno de estructura rota lideradas por sellos como House Pellegrino o Klakson.

En cualquier caso, la tentación rave siempre ha estado ahí, nunca ha dejado de recibir la llamada de la brutalidad, de la energía de la madrugada, incluso en los casos más intelectualmente inquebrantables. Ese equilibrio entre la fuerza bruta, la energía sin control y cierto nivel de afecto y voluntad de crear un producto «artístico» ha existido siempre en la IDM, y los ejemplos no hacen más que sucederse de manera frenética: a mediados de la década de 2000, preocupados por haber perdido el contacto con las necesidades de ciertos DJs que, sin querer sacrificar refinamiento, también necesitaban un leve repunte de los bpm, sellos reconocidos por su catálogo anguloso y elevado como Warp o M3rck decidieron abrir subsellos —efímeros, eso sí, que apenas dieron para un puñado de EPs de gran calidad— como Arcola y Narita, donde se exploraban las fronteras entre la IDM, el dubstep, el house progresivo, el trance y el techno hipnótico. Incluso los extremadamente cerebrales Autechre, quizá cansados de intentar localizar la emoción y la inercia perdida en su dédalo de parámetros computacionales, llegada la segunda década del siglo empezaron a presentar álbumes como *Oversteps* (2010) y *Exai* (2013) como un regreso al origen. Aún volvieron a tocar en directo en festivales, solicitando turno de madrugada entre DJs como Carl Cox o Richie Hawtin, y en una retransmisión online desde su página web en

2010 escribieron una de las epopeyas más colosales que haya dado nunca la breve historia del streaming: durante doce horas, Autechre pincharon todo lo que iba de sus influencias ambient —Brian Eno, Coil— al hip hop clásico que los había fascinado de jóvenes, pero dejándose por el camino también quintales de clásicos de la era hardcore inglesa, una amplia variedad de electro —de Kraftwerk a Drexciya— y segmentos de música generativa con enorme poder de abrasión. Esa necesidad de reconectar con el club, de recuperar las raíces secas en la escena de baile, de combatir la edad con testosterona, fue un anticipo, y también en gran medida una confirmación, de la imparable nostalgia rave que se estaba dando en Inglaterra en aquellos años, y en la que artistas como Leyland Kirby, Lone y Lee Gamble tenían mucho que decir.

4. ¿Quién tiene miedo a Detroit? Música en la Motor City después del techno

Barclay Crenshaw, el artista y DJ más conocido como Claude VonStroke, no nació en Detroit, ni jamás ha vivido allí. Tanto su estudio de producción como las oficinas de su sello, Dirtybird, están en San Francisco. Dirtybird fue una de las marcas que relanzaron, a mediados de la década de 2000, un tipo de house protuberante y digital, con bleeps aparatosos y un tempo trotón equiparable al del minimal más accesible, pero ya desde el principio de su carrera parecía darse una aceptación del hecho de que nadie en el circuito dance en Estados Unidos habría estado ahí si no hubiera sido por Detroit y Chicago. La segunda referencia de su sello se convirtió en un hit veraniego en 2006 gracias a su cara A —«The Whistler», un *track* con un efecto que simulaba un silbido cibernético, tan eficiente como irritante—, pero la pieza que daba una mejor medida del espíritu de los tiempos era la que ocupaba la cara B, «Who's Afraid of Detroit?», una rodaja de romanticismo analógico con bajo grueso en la línea de Kevin

Saunderson: aquel techno-funk carnal, en definitiva, que había ayudado a tender puentes con el house de Chicago y Nueva York, y que durante algunos años habían estado pinchando y produciendo artistas como Technasia, Christian Smith y Misstress Barbara. La pregunta —¿quién tiene miedo a Detroit?— era oportuna en un momento en que la Motor City ya no era la capital de la innovación que había sido en los ochenta, pero a la vez había empezado a ganar la batalla cultural, retrospectiva y justa, por el reconocimiento de su importancia en la implantación de la música electrónica en Estados Unidos. Poco a poco, en Detroit iba madurando una segunda generación que había conocido el techno a través de importaciones europeas —aquel mismo año, el momento musical más sonado del año en Estados Unidos fue la actuación de los franceses Daft Punk en el festival de Coachella—, y que iba dándose cuenta de que Detroit no solo era historia oculta para mucha gente, sino una leyenda que había que reivindicar. El éxito temporal del festival Movement, decíamos, había devuelto el orgullo a Detroit, pero aún había mucho camino por recorrer. El hit de Claude VonStroke fue un síntoma de que dentro de Estados Unidos, y más allá de la zona de los Grandes Lagos, el techno se empezaba a sentir como algo propio.

Algunos pioneros de Detroit se habían ido de la ciudad o estaban en horas bajas a mediados de aquella década, y evidentemente la escena era muy distinta. Juan Atkins ya no era un innovador que señalara el camino a los demás, Derrick May prometía que volvería a grabar música y raramente lo hacía, había desparecido la energía electro de bandas como Drexciya o Dopplereffekt —en el caso de los primeros, por el fallecimiento de James Stinson en 2002; en el caso de los segundos, por empezar a investigar un tipo de música al estilo planeador de los setenta—, y Mike Banks, el corazón y alma de Underground Resistance, ya no ejercía la autoridad moral de años atrás. La figura de la primera etapa que mejor resistía en la primera fila internacional era Carl Craig, que prácticamente había dejado de producir temas propios, pero que se había convertido en el remezclador más solicitado del momento: a cambio de un módico precio transformaba en funk maquinal cualquier canción pop («Like a Child», de Junior

Boys), cualquier clásico del house inglés («In the Trees», de Faze Action) o incluso a jóvenes pianistas de música clásica («The Melody», de Francesco Tristano), siempre con la misma constancia, la misma eficiencia y, generalmente, también con un alto nivel de inspiración. A Craig se le podría acusar de haber convertido sus últimos años en una repetición hábil de una fórmula —siempre comienza con un ritmo firme pero relajado, y poco a poco la música se llena de bajos líquidos y largas notas envolventes, a veces con un quiebro jazz—, pero su fórmula *es* Detroit de cabo a rabo, es la esencia de la música negra de los setenta lanzada al cosmos en una sonda espacial, o enviada al futuro en la máquina del tiempo de H.G. Wells. En realidad, hubo motivo suficiente para la indignación cuando David Guetta —el sujeto comercial que capitaneaba el triunfo de la EDM, que ha sido a Detroit lo que la kryptonita a Superman, un elemento debilitador— dijo en una entrevista con el diario *The Guardian* en 2012 que en Detroit «se toman la música muy en serio», con cierto tono de burla.

No había que tener miedo a Detroit, pero Detroit merece respeto, y la siguiente generación ha mantenido viva, en gran medida, la llama de una tradición valiosa. Tanto artistas periféricos de la escena como el binomio Deepchord / Echospace, como la familia articulada alrededor de Ghostly por Sam Valenti IV —un sello de la ciudad próxima de Ann Arbor que empezó como una réplica exquisita al electroclash y la revisión del legado de los ochenta, pero que rápidamente se sumó a la nueva ola del techno— eran conscientes de que pertenecían a una historia trascendente y autóctona, que por fin había sido historiada por especialistas nacidos en Detroit —Dan Sicko, autor del ensayo clásico *Techno Rebels* (1999-2010)—, y no únicamente en Londres o Berlín. El prestigio intacto de Detroit permitió, pues, que la tradición continuara con nuevas figuras como Matthew Dear, Jimmy Edgar o Kyle Hall, y con una legión de veteranos —Moodymann, Theo Parrish, Andrés— originalmente escorados hacia el house, pero que exudaban igualmente el espíritu de Detroit, y que Jeff Mills define como algo que va más allá del techno en sí: «Es un depósito de pensamientos profundos que existe gracias a la música», afirma.

Matthew Dear tiene el honor de haber creado el que, para muchos especialistas y DJs necesitados de armas infalibles, es el mejor tema techno del siglo: «Mouth to Mouth», trece minutos de minimalismo demoledor —con la misma repetición insistente y circular del «Spastik» de Plastikman, y la dosis justa de funk, según la receta de Carl Craig— que firmó con su alias Audion, y que, sin ser una revolución para el techno, sí significó en gran medida la reunificación de todas las familias: la obsesionada con el dub, la que prefería el tempo algo más sexy del house, la del purismo Detroit y la del minimal entre narcótico y experimental. «Mouth to Mouth» lo tenía todo: un gancho instantáneo, chorros de ruido, una propulsión anfetamínica y la sensación —un poco al estilo «I Feel Love», de Donna Summer— de ser música para follar en un futuro poshumano. Lo más interesante de la figura de Matthew Dear es que es imposible resumirla únicamente a partir de esa bomba de relojería: en sus primeros maxis en Spectral Sound —el sello de Ghostly dedicado a promover el tech-house de calidad, donde también recalaron James T. Cotton y Hieroglyphic Being—, Dear encontraba espacios libres en la intersección entre techno profundo y melodías pop («Dog Days»), y más tarde, fascinado por el art-rock de los setenta y las producciones de Brian Eno para David Bowie y Talking Heads, supo encajar su lenguaje electrónico trémulo y erótico en un contexto de canciones con intrigantes acabados geométricos.

Una de las características de Detroit en la última década es que, sin dejar de tener un sonido idiosincrásicamente detroitiano, ya no tiene que ser necesariamente techno. Cuando Carl Craig remezcló «Falling Up», un viejo tema de Theo Parrish, y este se convirtió en un hit en la escena minimal de Berlín, los coleccionistas más exquisitos descubrieron que había una parte de la historia electrónica de la ciudad que había quedado eclipsada por la influencia en Europa del sonido más duro y futurista. Así, empezó a aumentar el culto y la demanda de vinilo fresco de artistas como el propio Parrish —que venía grabando material de una negritud purísima desde 1996—, Marcellus Pittmann, Neil Ollivierra (alias The Detroit Escalator Co.), Kenny Dixon Jr. (alias

Moodymann) o Jamal R. Moss (alias Hieroglyphic Being). Esta escuela, que de manera genérica podría resumirse en el concepto «Detroit soul», anteponía el alma a la máquina, y la influencia de la música negra de los setenta —funk de películas *blaxploitation*, música disco en su estadio más descarnado, la influencia de George Clinton, el primer Prince, el equipo Gamble & Huff de Philadelphia International— a la mera pulsión bailable. Había matices, por supuesto, pues Moodymann es un talento dual, hábil en el house más seco y un francotirador del funk, mientras que Hieroglyphic Being destaca sobre todo cuando se adentra en los caminos del acid abstracto y de la psicodelia techno. En cualquier caso, esa pauta es la que ha prevalecido en los últimos años y ha permitido que el techno se asocie hoy con un orgullo negro —más de gueto, afectado por el paro y la recesión económica, que de clase media de hijos de exempleados de la fábrica Ford—, en vez de con un sueño de exploración espacial.

Ejemplos sólidos como Mike Huckaby —figura próxima a Echospace, autor de un dub-house expansivo y depurado—, Kyle Hall —fundamental en el auge del revival del house más apasionado— y Alex «Omar» Smith, alias Omar-S, son los embajadores de un Detroit en el siglo XXI que ha sabido reinventarse para continuar la tradición, aunque sea con otros medios y otros sonidos. Omar-S, en particular, es notable como un hombre-sello hecho a sí mismo que no acepta influencias exteriores: desde 2003 hasta hoy ha convertido su propia discográfica, FXHE Records, en una factoría de Detroit-house a pleno rendimiento, donde prácticamente no se aceptan invitados de fuera —las excepciones serían almas gemelas como Luke Hess o Marcellus Pittmann—, que plancha generalmente en vinilo, se produce en una toma y con un sonido sucio, poco preocupado por «gustar» a menos que sea por su cualidad visceral. En el sonido de Omar-S no hay barreras entre acid, funk acústico, techno lo-fi o house con la misma inmediatez cruda de los primeros *jackmasters* de Chicago. Es, simplemente, una manera de vivir, característica de la Motor City. «En Detroit

siempre hemos valorado la habilidad de decir cosas a la gente a través de la música», me contaba Jeff Mills. «Por supuesto, está todo el futurismo negro, pero esa cualidad comunicativa también la encuentras en artistas folk como Bob Seeger, o bandas rock como MC5. Por encima de cualquier cuestión tecnológica, está la conciencia compartida de que debes ser capaz de conectar con el público y saber llamar su atención. No se me ocurre ningún sello de Detroit en los últimos tiempos que no se haya tomado la música en serio [resulta que Guetta, aunque equivocado en el tono, llevaba razón], porque en Detroit la música es realmente importante. Esta es nuestra contribución al mundo: hacemos discos sobre la dura realidad de ahí fuera, o sobre viajar a otros planetas, porque antes de nosotros hubo gente que también se tomó esto como una cuestión de vida o muerte.»

7

FUTUROS TRAICIONADOS: HAUNTOLOGY, VAPORWAVE, NUEVOS ANALÓGICOS Y OTRAS MÚSICAS PERSEGUIDAS POR SUS RECUERDOS

> Echo mucho de menos el año 2009, cuando aún nos comunicábamos sin redes sociales. Hoy la gente se muere si no las usa. Ojalá pudiera volver atrás en el tiempo y regresar a 2009. Ese año fue increíble.
>
> *Comentario anónimo en* YouTube, *publicado por* BLA BLA, *julio de 2017*

> No podemos olvidar el pasado, no podemos recordar el presente.
>
> MARK FISHER

Una de las lecturas más provocadoras sobre el estado de la cultura occidental en las dos primeras décadas del siglo XXI, y a la vez la más preocupante —pues incluye una gran porción de verdad, una verdad incómoda—, es la de que vivimos en un ecosistema creativo que prácticamente no deja espacio para que aparezca «lo nuevo», pues nuestro momento es el de un presente continuo, agotador, en el que se concentra el peso del conjunto de nuestros pasados, todos de manera simultánea, mientras somos incapaces de generar recuerdos recientes. Ya no pensamos en cuándo se producirá la próxima revolución en el pop —aquel concepto de manejo habitual hasta la década de los noventa, «the next big thing»—, sino que intentamos recordar cuándo fue la última explosión social y creativa que hizo que las cosas se movieran en direcciones inesperadas. ¿Fue acaso el grunge? ¿La cultura rave, quizá? ¿El cambio de paradigma

económico/tecnológico tras Napster? Hace ya mucho de eso, en realidad. El problema, pues, no es tanto que hayamos perdido buena parte de nuestra capacidad colectiva para imaginar un futuro mejor —y quienes lo piensan, como Jeff Bezos, presidente de Amazon, o Mark Zuckerberg, ídem de Facebook, lo hacen en clave de interconectividad, buscando el monopolio de un mercado global que dibuja ese futuro no precisamente atractivo, en el que nos sentiremos más vigilados y manipulados—, sino que todos los futuros que se nos ocurren son escasamente apetecibles, salvo que vengan envueltos en el optimismo de Elon Musk —el hombre de Tesla— y sus proyectos para construir Hyperloop, el gran ferrocarril intercontinental de alta velocidad, el primer ascensor espacial o la primera red de comunicaciones en Marte.

Mientras tanto, nuestro constante acceso a la información vía internet parece haber destruido nuestra capacidad para gestionar de manera eficiente y creativa la infinidad de datos que se nos cruzan: nos exponemos a un alud de gigas que nos aplastan, nos asfixian, y además mantienen por siempre fija la huella de aquello que ya ha pasado, pero que siempre, *siempre,* está volviendo y no deja de volver. Vivimos con el anclaje de recuerdos anteriores que no dejan espacio para que la memoria se regenere. No se trata tanto de *poder* olvidar el pasado —una opción hoy raramente posible, pues casi toda nuestra historia cultural está recuperada y fijada en plataformas como YouTube—, sino de regenerar los recuerdos. En su aplastante ensayo *Capitalismo realista* (2009), el crítico cultural Mark Fisher insistía en el problema que nos estaba generando la abundancia de información y estímulos en nuestro sistema de comunicación, y que él identificaba como un síntoma del afán depredador del capitalismo en su etapa avanzada, que no solo había ocupado todo el espacio público, sino que hacía lo posible por controlar las conciencias individuales, muy en sintonía con Jonathan Crary, que en otro ensayo lúcido, *24/7: capitalismo tardío y el fin del sueño* (2014), razonaba que el único momento en el que podemos «desconectarnos» de todo es cuando dormimos, y que por ello el gran reto del sistema para incentivarnos a consumir más pasa por conseguir que durmamos

menos. El problema, decía Fisher, es que una cultura no puede resistir por mucho tiempo si no deja que entre lo nuevo y se deseche buena parte de lo antiguo, y lo nuevo no es solo lo exclusivamente original y revolucionario, sino la contestación de la tradición desde el presente —algo así como una reescritura, un desarrollo, más que un remix o un mash-up—. Nuestra cultura actual es, en buena medida, cultura preservada: en museos, por supuesto, pero también en reediciones discográficas, archivos alojados en la red y sistemas de almacenamiento privado con varios terabytes de información celosamente clasificados que nunca tendremos tiempo de consumir. Sentimos la necesidad de estar al día o, en su defecto, de ponernos al día, pero como sociedad ya somos incapaces de soltar el lastre de la parte inútil del pasado y dejarnos llevar, comenzar de nuevo construyendo sobre las ruinas. «Una cultura preservada», aseguraba Fisher, «no es cultura.»

Como consecuencia, nuestra cultura se ha ido poblando de innumerables fantasmas, algo así como presencias irreales que, aunque no terminen de materializarse, están ahí, influyendo, determinando, condicionando nuestros recuerdos y nuestras acciones. Esa condición espectral del presente es la que, con gran acierto, Fisher etiquetó como *hauntology*, y que consiste en una apropiación en el plano cultural —no exclusivamente musical— de un concepto desarrollado por el filósofo postestructuralista Jacques Derrida en un ensayo de principios de los noventa, *Espectros de Marx* (1993), y que era una respuesta al mensaje victorioso de la ideología liberal que afirmaba que, tras la caída del bloque soviético, se abría una nueva etapa de hegemonía del capital y la democracia con la que acabaría la idea de la historia como tensión —y que estaba argumentado en el ensayo, también clásico, de Francis Fukuyama, *El fin de la historia y el último hombre* (1992)—. Derrida concedía la victoria temporal al liberalismo, pero advertía que el «fantasma que recorría Europa» identificado en la génesis del marxismo aún dejaba intuir su presencia latente: ya no estaba *ahí*, materializado, pero acechaba todavía: su influencia no podía pasarse por alto ni dejar de sentirse. Derrida aprovechaba las características de la lengua

francesa para hacer un juego de palabras —*huntologie* en oposición a *ontologie*; si la ontología estudia las propiedades del ser, la «hauntología», o «espectralidad», estudiaría las propiedades del no estar, las del fantasma que nos persigue, inmaterial, vaporoso e inevitable—, un quiebro lingüístico que funciona muy bien a su vez en inglés, pues el verbo *to haunt* significa «acechar», como lo haría un ser de otra dimensión. De este modo, la música hauntológica es aquella en la que habitan los espectros del pasado y que se vincula decisivamente con recuerdos que pueden sufrir transformaciones, pero que nunca podemos olvidar.

Al funcionar a partir de la implantación de recuerdos que jamás han formado parte realmente de nuestra experiencia personal —pero que nos autosugestionamos para que estén ahí, construyendo un relato alternativo, embellecido en su desolación—, lo que llamamos hauntology no es un subgénero de la música vinculada al terror —los fantasmas encantan el espacio, pero resultan inofensivos; son presencias, no amenazas— sino una forma nueva de ciencia ficción melancólica, pues en lugar de imaginar escenarios de futuro —utópicos o distópicos, deseables o indeseables, siempre dentro del marco de «lo que está por venir»—, lo que elabora este tipo de música es la impresión, en un sentido Debussy del término, de un futuro que pudo parecer viable, pero que ya no podrá tener lugar dado que la línea del tiempo se torció en algún momento y tomó una dirección inesperada. Desde un pasado alternativo se piensa en un futuro posible, pero que solo lo es en una realidad paralela, en una bifurcación cuántica; eliminada cualquier presencia física de lo real, lo único que queda son los fantasmas, opciones descartadas e inviables que se manifiestan entre ambientes neblinosos, crujidos y un halo poético. A la vez, es una reacción decepcionada contra el peso abrumador del presente: mientras el mundo de hoy se vuelve irrespirable, se produce una necesidad perentoria —como en el libro de Stefan Zweig, o en el hilo de Ariadna memorístico de Proust— de volver al mundo de ayer, de idealizarlo, embellecerlo, y a partir de ahí construir un relato nuevo a partir de una divergencia teórica. El pasado siempre existirá, pero en

nuestra imaginación puede alterarse, o borrarse de manera parcial, puede olvidarse voluntariamente, o incluso regresarse a él como en un sueño lúcido; en esa naturaleza líquida de la memoria es en la que se mueven artistas como Broadcast, Leyland Kirby o Burial, que a partir de la flexibilidad onírica han conseguido inventar otro mundo, dolorosamente real y encantadoramente evasivo, en el que habitan los fantasmas de su pasado. Esos espacios no son homogéneos —la gestión de la nostalgia, el recuerdo y el anhelo de otra historia alternativa, incluso mejor a la que tenemos, se manifiesta en fenómenos diferentes como las reediciones de discos olvidados, el rescate de las herramientas analógicas, el vaporwave y la hauntology—, pero juntos conforman la respuesta en bloque contra un pasado decepcionante y un futuro que no solo no ilusiona, sino que nos da miedo y nos deprime.

1. Recuerdos implantados: hauntology, más allá del muro del sueño

A finales del verano del año 2001, William Basinski —músico norteamericano con veinte años de carrera a sus espaldas, figura periférica del ambient moldeado a partir del lenguaje cíclico y estático del minimalismo académico— estaba trabajando en su estudio de Nueva York en la recuperación de un material antiguo que tenía almacenado en unas viejas cintas analógicas. El momento es significativo, porque aunque 2001 coincidía de pleno con el boom de Napster, Audiogalaxy y otros sistemas de intercambio de ficheros P2P —que habían comenzado a construir el primer gran archivo de recuerdos digitales en la red—, la manipulación que Basinski hacía de esas cintas ha terminado convirtiéndose en un ejemplo de lo contrario, de la destrucción de la información, y de cómo el paso del tiempo, si no somos capaces de conservar convenientemente los recuerdos valiosos, funciona como un implacable borrador de memoria. Mientras Basinski reproducía las cintas para digitalizarlas, estas se desintegraban

de manera inevitable; era un material tan desgastado que solo permitía una última reproducción deficiente antes de corroerse del todo, y la copia digital resultante, en vez de ser una réplica perfecta de los sonidos almacenados en esas cintas, se convirtió en un documento de su desgaste, el testimonio de la degradación de su sonido en tiempo real: un bello apocalipsis químico que dio pie a uno de los discos más desoladores del siglo, *The Disintegration Loops* (2002). La casualidad quiso que ese mismo día en que Basinski estaba trabajando, el 11-S, las Torres Gemelas del Lower Manhattan se vinieran abajo tras el impacto de dos aviones secuestrados por terroristas de Al Qaeda, y la destrucción material del sonido se empañó simbólicamente —en un juego de sugestión colectiva— con la destrucción de uno de los símbolos del poder y la civilización occidental; aquella mañana, Basinski podía ver la nube de polvo flotando en el cielo de Manhattan desde la ventana de su estudio. En el trasfondo de *The Disintegration Loops* palpita, pues, esa masacre horrible —definida por el compositor electroacústico Karlheinz Stockhausen como «la más grande obra de arte jamás hecha» («por Lucifer», matizaría después), en unas declaraciones fuera de lugar y sin tener en cuenta el factor humano, y que le mantuvieron en el ostracismo hasta su muerte en 2007—: a lo largo de los sesenta minutos que dura el disco, y al que siguieron tres variaciones más de duraciones similares hasta 2003, resuena una enormísima carga emocional; es posiblemente la obra que mejor simboliza nuestra sensación de futuro agotado, de fin del tiempo. Después de acabarse el sonido parece como si también se hubiera acabado el mundo: lo que queda es una nada enorme, un socavón de quietud.

The Disintegration Loops es una meditación sobre la fragilidad de la memoria que transmite la idea de que todo, tarde o temprano, regresará a un vacío y a un silencio primordial, y de que resulta inevitable que lo que poseemos, tanto lo material como la fugacidad de nuestros recuerdos, acabe perdiéndose tarde o temprano, «como lágrimas en la lluvia». Pero aquel es un disco anterior a YouTube e Instagram, incapaz de imaginar que fuera posible años después el levantamiento del enorme archivo alejandrino que nos encadena al pasado y, por

lo tanto, Basinski permanecía ajeno a la posibilidad futura de recuperar al momento, y de manera opípara, toda nuestra historia personal y emocional, e incluso de incorporar los recuerdos propios como ajenos. *The Disintegration Loops* es un disco asustado por la posibilidad del fin de la realidad —en adelante, la música de Basinski ha continuado siendo como un nirvana, un sonido líquido en el que la sensación principal es la del olvido, la de tiempo estancado—, que no encuentra un especial atractivo en el pasado ni plantea una idea de futuro; es un flujo que perpetua un estado de amnesia. En cambio, la música de The Caretaker, otro artista que jugaba casi al mismo tiempo con referentes cercanos, partiendo de un presupuesto conceptual parecido, de lo que trata es de la imposibilidad de olvidar y, a la vez, de no poder crear recuerdos nuevos.

The Caretaker es un nombre tomado de *El resplandor* (1980), la película de Stanley Kubrick que, aunque en apariencia es una historia de terror —aquí, en un ejercicio hauntológico quizá involuntario, hay un hotel poblado por fantasmas que encantan y acechan a la familia Torrance—, trata sobre todo de la persistencia del recuerdo y la repetición de un patrón de embrujo. La traducción de *caretaker* sería vigilante, guardián o custodio (desde dentro), que es la función que asume Jack Torrance al aceptar trabajar durante todo un invierno de aislamiento en el hotel Overlook, y ahí descubre, tras enloquecer y olvidarse de quién cree ser realmente, que no es más que un nuevo episodio en una constante repetición de fases y patrones vinculados a la aparición del mal. En un momento de la película, Jack Nicholson entra en un salón de baile y suena música antiquísima, y el espacio parece poblado por presencias de un pasado indefinible, y así es como suena también la música de The Caretaker desde su primer álbum con ese alias, *Selected Memories from the Haunted Ballroom* (1999). Todos los ingredientes aparecen ya mencionados en el título —la memoria selectiva, el encantamiento y el salón de baile—, y cuando empieza a sonar es como si la música nos transportara a un pasado lejano pero no olvidado del todo —el período de entreguerras en Europa, la edad dorada de los cabarés y

la música orquestal para bailar en pareja—, en el que aún no existían ni el jazz ni el rock, y la música popular eran las melodías inocentes de las canciones para teatros de music hall. Música de escucha fácil —*mood music* en la que se agitan cuerdas ricas en sacarina al estilo Mantovani, preámbulo del *easy listening* de los años cincuenta— que, por obra y gracia del tratamiento erosionado del sonido, y la cobertura de los samples de viejos discos a 78 rpm de los años veinte con crujidos y neblina analógica, se convierte en una escucha, no sencilla, sino incómoda o desorientadora (*un-easy listening*, según Mark Fisher). Desde el pasado, pues, The Caretaker articula un desarrollo que podría haberse dado en el futuro, pero cuya línea temporal se pierde y nunca conecta con nuestro presente. Se desvía en un estado permanente de incertidumbre, en uno de esos senderos que se bifurcan a los que aludía el título del famoso cuento de Borges.

Detrás de The Caretaker estaba (y sigue estando) James Kirby, posiblemente la principal mosca cojonera de la escena electrónica inglesa de los noventa, un productor acusado constantemente de gamberro con mala sombra que, camuflado tras su famosa careta de cerdo y el alias V/Vm, integraba en un mismo discurso vanguardista la escuela de la plunderfonía —o sea, la apropiación de material ajeno con intención burlesca, o de atentar contra los derechos de copyright—, la distorsión y el ruido. Siempre con ánimo de ofender —entre sus víctimas han estado desde Bruce Springsteen a Aphex Twin, a quienes ha versionado de las formas más hirientes imaginables, e incluso el compositor soviético Dmtri Shostakóvich, al que le compuso una «sinfonía perdida» por el procedimiento, tan ordinario como cafre, de montar el audio de sus quince sinfonías en una sola pista de ruido y caos insoportable—, Kirby se había atrevido con toda clase de bromas pesadas y barbaridades de las de echarse las manos a la cabeza. Pero a partir de 1999, también había empezado a relajar su discurso, abandonando en gran medida las prácticas sardónicas de V/Vm, y empezando a trabajar con nuevos alias que ofrecían un discurso igualmente basado en el sampleo y la pátina digital de los sonidos, pero con la memoria como idea principal. Una vez desterrado el sarcasmo, The Caretaker se convirtió

en su bifurcación más productiva, y la más reconocible de todas: canciones de hace casi un siglo adaptadas a un molde ambiental en el que se perfilan suavemente los fantasmas del ayer, reunidos como a partir de un conjuro o una convocatoria vía ouija. Pero The Caretaker solo es una parte de su gran proyecto, y no precisamente el más denso —hablando en términos metafísicos— de todos los que ha ido poniendo en marcha desde que decidió cambiar el chiste por la mnemotecnia. Adicto a los alias, lo mejor de Kirby hay que buscarlo también en los discos que firma como The Stranger y en los que, conservando el apellido, pasa a ser, no James, sino Leyland.

Leyland Kirby es un proyecto inspirado en el nombre de pila de su abuelo —que también es su segundo nombre, a efectos administrativos—, y es el que le ha dado pie a explorar las preocupaciones que tiene con The Caretaker, pero utilizando recursos musicalmente más ortodoxos e incluso armónicamente más ricos como fraseos de piano, telarañas de texturas evanescentes que hacen que el oyente flote como un feto en líquido amniótico y, en ocasiones, ritmos repetitivos. La hauntology de Leyland Kirby va más allá del esquema del salón de baile y los fantasmas entre la madera vieja —una imagen que recuerda a una película de culto, *El carnaval de las almas* (1962), en que una joven que ha estado a punto de morir empieza a sentir presencias espectrales alrededor, hasta que al final los fantasmas se congregan en una vieja boîte abandonada para bailar al lado del mar—, así que ha terminado por convertirse en un examen mucho más profundo de la pérdida de memoria y el desencanto con un presente incapaz de avanzar más allá de su tiempo estético. El disco más solemne de Leyland Kirby es *Sadly, The Future is no Longer What it Was* (2009), una reflexión triste sobre la sensación de engaño colectivo tras el derrumbe de la idea de futuro próspero y tecnológicamente limpio que se prometió a una generación entera, y que en algún momento de inicios del siglo XXI terminó cruelmente traicionada, transformada en un pesimismo incorregible. No por casualidad, el disco se publicó un año después del comienzo de la última recesión económica.

Ese estado de ánimo se comunica mediante los títulos de las piezas —tan implacables como «This is the Story of Paradise Lost», «They Are All Dead, There Are no Skip at All» o «When Did Out Dreams and Futures Drift So Far Apart?»—, pero principalmente por la presencia grave de un sonido que, aunque de perfil ligero e incluso etéreo, no puede disimular una importante carga de tensión, que nos sume en un estado cataléptico o de desasosiego.

El mundo de ayer

Cuando Leyland Kirby regresa a su pasado neblinoso, no acaba de quedar claro si está persiguiendo un refugio o, simplemente, está buscando respuestas. Para Kirby, el pasado es el origen de una deriva, solo sabe que las cosas eran sólidas entonces y líquidas ahora, y su música es una meditación sobre la desmaterialización de los sueños y las promesas incumplidas, y desde ahí imagina alternativas que suenan preñadas de beatitud, o dejan la sensación de que no hay esperanza en un futuro mejor y, ante la catástrofe que se avecina, lo mejor es beber y olvidar —como en el título de su monumental álbum digital, de más de cuatro horas de duración, para celebrar su cuadragésimo aniversario, *We Drink to Forget the Coming Storm* (2014)—. Esa sensación de derrota aparece también reflejada en el nombre del sello que fundó para publicar todo su material desde 2009 en adelante: History Always Favours the Winners. La historia la escriben los vencedores, y los sueños de los derrotados nunca podrán materializarse, flotan en un limbo. Es una idea que nada tiene que ver con la nostalgia —pues lo que se echa de menos es un estado espiritual, no un momento concreto— ni con el anhelo de haber tenido un pasado mejor. En Kirby, lo bueno que tenía el pasado era que ofrecía posibilidades, y lamentablemente todas hemos ido desperdiciándolas.

Sin embargo, existe una familia dentro de la escena hauntology para la que el pasado es un territorio reivindicable y feliz, al que cabe regresar de manera asidua para explorarlo, idealizarlo y recrearlo. Mientras el presente parece gris e

inhóspito, se busca protección en el tiempo seguro de la infancia, e imaginar así alternativas en las que esa felicidad primigenia, esa arcadia perfecta, nunca vivió un pecado original y se mantuvo siempre en su edad de oro. «Nosotros no queremos repetir el pasado, ni siquiera recrearlo», me explicaba Michael Sandison, el miembro mayor en Boards of Canada, dúo completado por su hermano Marcus Eoin. «Lo que intentamos es imaginar la historia y el pasado de otra manera. Partimos de ideas que existían hace veinte o treinta años, y las utilizamos como si en ese tiempo hubieran tomado un camino diferente.» Y ese camino diferente siempre es una utopía olvidada. Cuando Boards of Canada publicaron sus primeros discos oficiales a mediados de los noventa —el EP «Hi Scores» (1996) y el álbum *Music Has the Right to Children* (1998)—, su aproximación a la electrónica de dormitorio era radicalmente opuesta a la de la primera generación IDM: los Sandison no soñaban con el viaje espacial, sino con álbumes de fotos familiares, y lejos de reivindicar ideas de progreso —algoritmos informáticos, títulos como creados por un lenguaje alienígena—, parecían querer evadirse de un presente que ya les resultaba plomizo, decepcionante. Los recuerdos acumulados contienen suficiente progreso como para administrarlo sin necesidad de situarse en la punta de la flecha del tiempo. «En Gran Bretaña siempre vimos mucha ciencia ficción en la tele, había muchas series, a todas horas», aseguraba Michael. «Nuestra música surge de una combinación entre el paisaje que vemos por la ventana y las experiencias a las que nos expusimos en el pasado, la familia, la escuela, las imágenes en una pantalla…»

Antes de que el concepto «hauntology» entrara en circulación, Boards of Canada ya hacían música con presencias espectrales. En *Geogaddi* (2002), su segundo álbum en Warp, el ambiente bucólico estaba aún más presente que en *Music Has the Right to Children*, la música llegaba al oído como cubierta por una humedad tibia, de rocío de la mañana, y antes que el techno, su punto de partida parecía ser el folk con influencias mágicas de los años setenta. Hay un elemento preternatural y boscoso en los momentos más hipnóticos de *Geogaddi*

—para muchos fans, la culminación absoluta del proyecto Boards, sobre todo después de que *The Campfire Headphase* (2005) sonara mucho más desértico y reseco, y *Tomorrow's Harvest* (2013) como una vuelta al origen, o sea, una regresión nostálgica hacia la nostalgia inicial—, y es inevitable sentir en piezas como «Sunshine Recorder», «Julie and Candy» o «Dawn Chorus» que el tiempo regresa a un punto inicial en el que nada se ha estropeado todavía y todo son posibilidades excitantes, pero no puede moverse en ninguna dirección porque cualquier avance o retroceso significaría la pérdida del equilibrio, de la ilusión de infinito perfecto en el que todo el universo —otra vez Borges— está condensado en un Aleph, en un punto que es principio, fin, totalidad y orden.

A partir de Boards of Canada se ha ido desarrollando una escena dentro de la IDM que, sin ser exactamente nostálgica o espectral, trata sobre cuestiones como el recuerdo de tiempos más felices, la melancolía y la infancia. Lejos de la frialdad de Autechre o el caos atropellado de los breakbeats de Squarepusher, esta IDM emocional y melódica, e incluso así esquiva con las convenciones del pop, se complace en evocar estados apacibles o somnolientos en los que ninguna interferencia ha perturbado la calma del tiempo suspendido. Darrell Fitton, productor que viene grabando su música desde 1995 con el alias Bola —fue compañero de sello de Boards of Canada cuando estos debutaron en Skam—, es un maestro consumado en esta manera de hacer tan sutil, en la que los sonidos fluyen con sigilo dibujando formas geométricamente ordenadas, hasta ocupar capas del subconsciente y creando una coraza protectora contra una realidad prosaica y fea, que combate con las oleadas de paz de discos como *Gnayse* (2004) o *Kroungrine* (2007). No por casualidad, otras figuras destacadas de esta IDM que podríamos llamar pospastoral deslizan numerosas referencias a juegos en la naturaleza, episodios de la infancia o al examen de la profundidad del subconsciente, como en el caso de Frog Pocket, el sugerente trío The Marcia Blaine School for Girls, Ochre o el dúo Dalhous —su primer disco, *An Ambassador for Laing* (2013), estaba inspirado en las ideas de R.D. Laing, padre de la antipsiquiatría, una corriente de la salud mental que busca las causas de la

enfermedad en el entorno próximo del paciente—, sin olvidar a muchos de los artistas del sello Benbecula, en especial Christ., proyecto individual de Chris Horne, miembro fundador del colectivo Hexagon Sun del que también emergieron Boards of Canada, y que durante su extensa carrera ha jugado con ideas como la tranquilidad del campo y los estados de profundo relax.

En cualquier caso, y más allá de esta IDM obsesionada con la regresión a la edad pre-púber —y por momentos incluso al estadio previo al nacimiento; la portada del disco *Metamorphic Reproduction Miracle* (2003) de Christ. son los dibujos de cuatro mujeres en avanzado estado de gestación—, hay una escena paralela dentro de la música electrónica británica experimental de principios del siglo XXI que conecta de manera más directa con la estética que antes hemos definido como hauntology, y que se distancia oportunamente de la placidez ambiental de ese ambient que, pese al trote de los breaks, ha renunciado para siempre al club. En plataformas como Ghost Box, Gecophonic Audio Systems o Mordant Music la estrategia es distinta: el pasado no es una etapa más feliz en el aspecto emocional —y, por tanto, reivindicable como destino para tomarse unas vacaciones de este presente angustioso—, sino más evocadora en el plano tecnológico y cultural, una arcadia de estímulos intelectuales que tiene que ver con una etapa muy particular de la creatividad en Gran Bretaña. En artistas como Jon Brooks, Julian House o Jim Jupp —responsables, respectivamente, de los proyectos The Advisory Circle, The Focus Group y Belbury Poly, todos ellos asociados al mencionado sello Ghost Box— la regresión se produce a los años sesenta y setenta porque en aquel entonces el potencial de los instrumentos electrónicos todavía estaba por descubrir, y en los márgenes del mainstream había tomado forma una psicodelia inquietante entre el surrealismo, el horror y lo esotérico, tres ramas que combinan a la perfección. En las bandas de Ghost Box los referentes básicos son la llamada «library music» —el ingente archivo de sonidos, paisajes y melodíass creadas durante aquella época para añadir color a anuncios, documentales de televisión y películas de serie B que no podían

permitirse una banda sonora orquestal—, los primeros sintetizadores y aquella zona difusa de la música popular que se mantenía en un espacio indeterminado entre el rock psicodélico, el sonido progresivo inglés y la vanguardia académica que, en casos excepcionales —como en el famoso «Psyché Rock» de Pierre Henry—, traspasaba el umbral del pop. Básicamente, consistía en explorar una historia perdida y descuidada de la música moderna cuyos encantos habían sido olvidados casi por completo.

«Hay una historia oculta del pop que todavía está sin documentar. Hay bandas increíbles de finales de los sesenta, como The United States of America o The Zodiac, de las que se sabe muy poco y que para nosotros han tenido una influencia fundamental», me explicaba Tim Felton, uno de los miembros principales de la banda Broadcast, con motivo de la publicación de su disco de 2003, *Haha Sound*. «Toda esa música traza una historia secreta del siglo XX, un rastro de carmín [en referencia al libro de Greil Marcus sobre el punk] que hemos decidido seguir, y esa historia nos parece que tiene mucho más valor que la que ya conocemos.» Broadcast tienen para colectivos posteriores como Ghost Box la misma trascendencia que Boards of Canada para la IDM bucólica: a mediados de los noventa, mientras la escena electrónica planeaba viajes galácticos o bailaba en clubes, la banda de Birmingham reivindicaba a compositores como Krzysztof Komeda —autor de la banda sonora de varias películas de Roman Polanski, en particular la de *La semilla del diablo* (1968), rica en clavecines electrificados y un aura inquietante— y llamaba la atención sobre los extraordinarios sonidos electrónicos que aparecían en las escenas más luctuosas del *giallo*, el cine de terror italiano de los setenta. Sus discos tenían esa cualidad de estar escuchando con la oreja pegada a la pared, intentando captar el sonido que viene de la habitación de al lado: no se trataba de una regresión turística a un mundo pasado, sino una búsqueda activa —a veces a ciegas, o a partir de pistas muy laxas— de influencias que en muchas ocasiones eran simplemente intuidas, y que a base de desbrozar archivos polvorientos —cubetas

de vinilos arrinconados en sótanos, cintas VHS en videoclubes a punto de cerrar, reposiciones de madrugada en la televisión—, iban configurando un mapa de una época mal documentada, generalmente olvidada y, sin embargo, generosa en maravillas. Gracias a esta labor de rescate arqueológico, los discos de Broadcast no estaban ni en el pasado ni en el presente, ni por supuesto en el futuro, sino en una zona neutral que pertenece a otro hilo temporal distinto al nuestro, uno en el que las cosas habrían evolucionado por otro camino, y en esa realidad alternativa una banda sonora del compositor checoslovaco Luboš Fišer —el autor de la música para la película *Valerie a tyden divu* [Valerie y su semana de las maravillas], (1970)— habría sido más importante que el segundo álbum de Led Zeppelin.

Julian House, fundador de Ghost Box junto a Jim Jupp, se había dedicado al diseño gráfico antes de empezar a hacer música, y las portadas de los discos de Broadcast llevan su firma: una estética como de póster de película soviética de los años setenta, con tonos ocre y sin brillos, que más tarde traspasó a las carpetas de sus propios discos como The Focus Group y el resto del catálogo de Ghost Box, que está a medio camino entre el diseño de una caja de medicamento, los planos de una casa de campo y las portadas de los viejos discos *easy listening* que sacaban partido de las nuevas posibilidades auditivas del sonido estereofónico. La música del sello también habitaba en un espacio incierto que no era ni exactamente antiguo ni deliberadamente nostálgico, sino que funcionaba como un ejercicio de sampling de esbozos de una Gran Bretaña mítica y lejana —la situada entre la posguerra y la llegada de Margaret Thatcher al poder, entre 1959 y 1978, la del Estado del bienestar—, y que se reconocía a partir de los vídeos educativos y los efectos de sonido del BBC Radiophonic Workshop que inundaban de texturas electrónicas las emisiones de noticias y seriales, los documentales sobre naturaleza con la inconfundible locución de David Attenborough, los primeros episodios de la serie *Doctor Who* y la película *Quatermass and The Pit* —lo que ha llevado al crítico Simon Reynolds a sugerir la idea de que la hauntology es una forma de hip hop a la inglesa, un paisaje

sampledélico construido exclusivamente a partir de las fuentes originales de una cultura propia, que en lugar de ser el funk y el soul, era en el Reino Unido una especie de esoterismo campestre y audiovisual—. Al escuchar un disco del sello Ghost Box, en efecto, se abre una caja de Pandora de la que salen fantasmas de un pasado singular, tonos puros sampleados de los discos para comprobar la buena ecualización de los canales estéreo, piezas genéricas de library music, sintetizadores modulares y voces transformadas en suspiros de añejos cantantes folk.

En el caso de proyectos vecinos, como Moon Wiring Club o Mordant Music, esa *britishness* se ampliaba notablemente con el muestreo de voces sacadas de vídeos de adiestramiento civil, documentales sobre la red de ferrocarriles ingleses o referencias visuales a la monarquía, al té y las ilustraciones al carboncillo que aparecen en diferentes ediciones victorianas de *Alicia en el País de las Maravillas*. Se trata de un universo extraño para quien no haya crecido en la Inglaterra pre-punk de los setenta, culturalmente hermética, pero aun así la música transmite una sensación de presente intrigante, puesto que tal como la presentan los artistas en sus discos, es absolutamente imposible que hubiera podido ser así en el pasado: hay ahí un trabajo tecnológico —la complicación en el sampleo de Moon Wiring Club, o la prolongación de la obsesión temporal en Mordant Music, que lleva al dúo a rescatar también elementos de la música industrial, el folk oscuro y el rave primigenio— que solo puede darse en el presente; es espacio-tiempo en plena curvatura, un agujero de gusano —más que una madriguera de conejo— en el que se han conectado dos espacios temporales distintos.

Pistas de baile encantadas

En los primeros álbumes de Mordant Music —los dos volúmenes de *The Tower* (2005-2007) y en el inquietante *Dead Air* (2006)— lo más importante es el equilibrio entre las texturas, el juego de temperaturas entre lo cálido y lo frío.

Son discos ambientales en los que se adivinan partículas ectoplásmicas de un pasado resucitado parcialmente, todavía algo descompuesto, con olor a húmedo y restos de moho. Pero al poco de empezar a trabajar, Ian Hicks —que se hace llamar, de manera aristocrática, el Barón Mordant y suele escribir todas las emes en mayúscula— se rodeó de productores provenientes de otros campos, como Shackleton, el más obtuso de los héroes del dubstep, y en su trabajo más completo, *SyMptoMs* (2009), amagó con un giro hacia el techno, aunque lógicamente el suyo era un techno en un paisaje grisáceo y contaminado. Estos desvíos hacia el dubstep, el house o el breakbeat no son habituales en el terreno hauntológico como materia de sampleo o incluso como puntos de referencia, pero a medida que avanzaba la década y se empezaba a crear una sensación nostálgica con respecto a la escena rave de los noventa, profundamente británica y largamente añorada, empezó a configurarse una rama nueva de la escena que Mark Fisher identificó como *party hauntology*, en la que los fantasmas de la fiesta renacían para hechizar, con ecos de vieja cultura rave, la música desenraizada del presente.

Esa sensación se percibe muy claramente en los discos de Burial, que sin ser un productor afín al sonido de Ghost Box, suena como si todo el audio estuviera encantado por apariciones de otro tiempo, y sobre todo por la sombra del drum'n'bass del período 1992-1996. De hecho, uno de los proyectos más importantes de la escena equidistante entre la hauntology y las evocaciones demoníacas, y que abordaremos más adelante —Demdike Stare, uno de los proyectos centrales del sello Modern Love—, estuvo publicando entre 2008 y 2014 una serie de maxis y dos álbumes que, con el nombre de Hate (y en los que también colaboraba Andy Stott), recuperaban al pie de la letra las estructuras frenéticas del viejo jungle oscuro. De repente, y en un momento en el que el drum'n'bass padecía una importante crisis de identidad —capaz de retener a un público numeroso, pero sin ideas para reinventarse, estancado en una repetición constante de su propio pasado—, una de las maneras que tenía la escena de recuperar su vigor de otro tiempo era por medio de una resurrección directa, sin

intermediaciones ni cambios en su forma. Muchos de los DJs y productores de drum'n'bass terminaron por pasarse al dubstep o al house a principios de siglo —como dBridge, Marcus Intalex o Photek—, pero cada cierto tiempo regresaba el fantasma del pasado tal como había sido, sin añadidos ni actualizaciones de especial mención, y con él las leyendas vivas —Remarc, Goldie, Calibre— que traían consigo la síncopa original.

Pero ya hemos dicho que hauntology no es revival —en esa categoría entrarían productores tan deliciosos como Lone, especialista en recuperar la ciberdelia de principios de los noventa con elegantes breakbeats arqueados en sus álbumes para el sello R&S Records—, y la filtración espectral del rave en esta escena no se dio por medio de la reproducción idéntica, sino, lógicamente, por estrategias y vías más etéreas. De manera más que simbólica, el sello The Death of Rave —una filial de Boomkat, la división discográfica de la tienda online de Manchester— inició su catálogo en 2012 con *Fiorucci Made me Hardcore*, un díptico de piezas musicales que habían podido escucharse años atrás como banda sonora de dos instalaciones de Mark Leckey, artista especializado en vídeo que incluso cuenta en su haber con el prestigioso Premio Turner. En la cara B del disco aparecía «Soundtrack for GreenScreenRefrigerator», de 2010, y en la A se recuperaba la mítica pieza «Fiorucci Made me Hardcore», de 1999, un collage audiovisual en el que durante quince minutos Leckey activaba los resortes de la nostalgia enlazando grabaciones de fiestas de las diferentes subculturas del baile en Gran Bretaña, desde los sesenta a los noventa, o sea, del northern soul a la escena rare grooves de Londres y los inicios del acid house. La música era un corta y pega funcional, un ejercicio de sampleo deshilachado sin un orden especialmente coherente, en el que se adivinaban fogonazos de algunos grandes hits de la música de baile, sonidos de ambiente de clubes en hora punta y detritus sonoros de todo tipo; una pieza cuyos dos elementos no podían funcionar por separado —el vinilo es un buen documento, pero a la vez una composición caótica a la que le falta inercia —, pero que juntos son pura hauntology: en «Fiorucci» se materializaba un

pasado mítico que reaparece por sorpresa, con textura granulosa y sin corporeizarse por completo. El nombre del sello, The Death of Rave, sin duda estaba prestado de *The End of Rave*, un proyecto de James Kirby en el sello V/Vm que consistía en un extenso archivo digital de sampleos de viejos hits rave tratados con la misma técnica que había utilizado anteriormente para crear los discos de The Caretaker: melodías, breaks y líneas de bajo reconocibles, pero difuminadas entre un vaho espeso de texturas oníricas.

Cuando hablamos de *party hauntology* o *rave hauntology*, es importante destacar que esto es más un ejercicio de ausencias que de presencias. Una de las manifestaciones más frecuentes es la recreación de la sensación de *estar* en una rave, pero sin *haber estado* nunca realmente en una. Burial, en una entrevista en la revista *The Wire*, confesó que jamás había participado en ninguna fiesta al aire libre en los noventa: sus recuerdos de la rave son de segunda mano, inventados a partir de la experiencia de otros —sus hermanos mayores, sus amigos—, pero nunca vividos en primera persona. La canción «Loud Places» de Jamie XX, incluida en su álbum *In Colour* (2015), es otra interesante expresión de ese anhelo imposible, el de aspirar a haber vivido algo que por edad nunca ha podido darse —Jamie Smith nació en 1988—, y que aun así forma parte del ADN cultural de una generación, destilado en forma de melancolía: la letra, en cuyos versos se habla de un joven que va «a sitios donde la música suena alta, para encontrar a alguien que te lleve más arriba de lo que te he llevado yo», es la representación de la rave como un espacio de iluminación en el que se puede permanecer aislado del conjunto, sin participar en la euforia colectiva, únicamente conectado a la música, algo que por naturaleza es anti-rave por completo, pero que reproduce el mismo estado de posesión. Una sensación parecida se encuentra en los dos primeros discos del dúo canadiense Junior Boys —donde el pop melancólico de los ochenta choca contra beats de R&B, 2step y house— y en las ráfagas exageradas del productor italiano Lorenzo Senni: tanto en uno como en otro caso, se aborda la rave como un suceso estético, en el caso de los primeros como un espacio de introspección —enamorarse y deprimirse en

la pista de baile, y soportar el bajón anímico posterior—, y en el segundo una evocación de todos los aspectos periféricos de la experiencia. En sus discos en Mego, Warp y Presto!?, y sobre todo en sus directos, Senni bombardea al oyente con fogonazos de láser y un infierno de luces estroboscópicas, acelerones furiosos y el efecto del éxtasis activando la electricidad del organismo, pero sin participar desde dentro. Lo suyo es como una exposición de museo: se observa la creación desde fuera, visualizamos toda la parafernalia, pero no podemos ni recrear ni sentir la verdadera energía.

Finalmente, si tuviéramos que quedarnos con un momento rave particularmente espectral, podría ser la serie *Black Mill Tapes* (2010-2014) de Pye Corner Audio —como si el techno se hubiera inventado en los setenta cósmicos tras varias sesiones de psicoanálisis con ejercicios de hipnosis— o *Diversions 1994-1996* (2012), un vinilo en el que Lee Gamble acometió una interesante operación quirúrgica: tomar un puñado de himnos significativos del drum'n'bass editados en los años especificados en el título —«The Helicopter Tune», de Deep Blue, o «Terminator», de Rufige Kru—, y quedarse únicamente con los interludios ambientales, esos descansos de unos pocos segundos en los que los ingenieros del jungle decidían detener la estampida furiosa de los breaks y el bajo y sumían al clubber en un instante de paz, en una inmersión celestial, antes de volver a empezar de nuevo con el fuego y la furia. Al extraer meticulosamente cualquier rastro rítmico, Gamble se quedaba con la parte algodonosa del drum'n'bass, y de la percusión y las columnas de graves solo quedaba la sombra: una presencia que se intuye pero que no se materializa, un fantasma blanco que vaga por toda la eternidad persiguiendo la sensación de la patada rítmica que hace que todo el cuerpo se agite como después de una descarga eléctrica. Una prisión de texturas, una caverna de Platón, en la que la rave existe solo como deseo, como intuición más allá de lo perceptible.

2. Adictos al pasado: el boom de las reediciones

La esencia de la música moderna, antes que cualquier otra de sus cualidades —ya hablemos del jazz posterior a los años cincuenta, el rock, la balada romántica o el *avantgarde* de máxima complejidad—, reside en que su naturaleza principal es la grabación. Por supuesto, existe el directo, pero los conciertos son momentos únicos que suelen perderse y los discos son obras fijadas que permanecen, amén de que durante largo tiempo habían sido la principal fuente de ingresos de la industria. Salvo escenas particulares como la del folk o la improvisación libre, que tienen —generalmente, aunque no siempre— mayor sentido en el directo, en el momento, y cuya naturaleza acostumbra a ser acústica, la música del último siglo se comprende, en gran medida, porque la sostiene un modelo de negocio que se dedica a fijar los sonidos sobre un soporte y a comercializarlo. Incluso en los momentos más bajos del negocio discográfico tal como lo habíamos conocido hasta el año 2000, la música no ha podido entenderse sin el proceso de grabación ni el de difusión a través de canales como tiendas físicas o el streaming, vía YouTube, Soundcloud o radio online, y eso hace que, más que nunca, la historia de la música en el siglo XXI sea una historia de fantasmas. En cualquier grabación, la esencia principal del sonido y de quien lo produce parte de un efecto de ausencia: lo que escuchamos es algo que ha sucedido hace tiempo y que deja un rastro que perpetúa el suceso original. Así que lo que llamamos hauntology no es más que una doble presencia fantasmal, la de un pasado evocado que se suma a la grabación en sí. En un disco, un sample suele ser un fragmento descontextualizado, y un disco es la copia de un momento que ya no existe.

Por tanto, la obsesión por documentarlo todo y por mantener registros de todas las canciones, voces y situaciones posibles es tan antigua como la invención del fonógrafo por parte de Thomas A. Edison. Incluso uno de los discos más influyentes de la segunda mitad del siglo XX —la antología de

canciones tradicionales de Harry Smith en el sello Folkways, a partir de grabaciones de los años veinte y treinta recabadas por pioneros de la etnomusicología americana como John y Alan Lomax— es un ejercicio archivístico que proyecta su fascinación hacia un pasado mítico, del que se desea obtener tanto inspiración como respuestas. Pero nunca como en las últimas dos décadas la música ha estado tan obsesionada con no solo recuperar su pasado a gran escala y todas las décadas anteriores a la vez, sino incluso en reescribir la historia, en rastrear hasta el más recóndito registro expurgado del canon para aportar nuevas interpretaciones de cómo sucedieron las cosas y cuáles fueron de verdad los discos que influyeron a los pioneros de cada una de las escenas interesantes de tiempo atrás. Hasta el comienzo del siglo XXI, la reedición era una práctica vinculada a la provocación artificial de un revival por parte de la industria: las antologías de mejores temas de un artista o la recuperación de discos puntuales se comprendía dentro de una lógica extractiva —del dinero del bolsillo del fan, cómo no— que ayudaba a estimular las ventas del catálogo general, a completar ciclos de contratos con los autores o sacar rendimiento de los fondos de archivo. Por lo general, el pasado era aún demasiado reciente —y los canales de difusión generalmente muy reglamentados— para que hubiera una curiosidad extendida por lo raro. Había además tanto por descubrir —y el acceso no era precisamente barato, ni estaba siempre disponible—, que no tenía demasiado sentido obsesionarse por todo lo que aleteara en el pasado, salvo para una minoría de estudiosos, historiadores o gente bulímica a la que el canon y el contra-canon se les habían quedado cortos.

El desarrollo tecnológico que trajo consigo el siglo XXI, sin embargo, suscitó varios cambios: el primero, que gracias a la distribución de la música fundamentalmente a través de la red, absolutamente todo —el presente, el pasado y a veces incluso el futuro, como aprendieron las compañías multinacionales por las malas cuando sus lanzamientos clave del año aparecían filtrados en internet tres semanas antes de su puesta a la venta— está al alcance

de un clic. Y eso, entre otras consecuencias, implicó que, de repente, las comunidades consumidoras de música —no hablamos del público que accede a ella como una distracción, sino de los aficionados compulsivos— habían visto cada vez más reducida su capacidad de sorpresa. ¿Qué puede llamarnos la atención como nuevo, cuando lo tenemos todo? La cultura de las reediciones ha experimentado un auge enorme en los últimos años porque responde a la misma lógica —ahora con alcance global— con la que se conducían escenas como el northern soul entre los mods y el *cratedigging* en el hip hop: dentro de la comunidad se valora el conocimiento exclusivo, la rareza, lo que los demás no han descubierto todavía. Y en un mundo —hablamos aquí de música electrónica, pero sería aplicable a cualquier otro campo— en el que se manejan con soltura referencias como Aphex Twin, Giorgio Moroder y Depeche Mode, ¿dónde podría haber algo que fuera igual de excitante, y no tan universalmente metabolizado? La respuesta es lógica: hay que excavar el pasado como un egiptólogo saquearía la tumba de un faraón, descubrir aquellos discos que en su día podrían haber sido clásicos, pero que todo el mundo pasó por alto.

El fenómeno de la recuperación de mucha library music de los setenta es un ejemplo diáfano de esta práctica: al ser, en principio, música genérica y hasta de desecho —tenía valor por el uso que se le diera, y no por sí misma—, poca gente se la tomó en serio en su día, pero descontextualizada de su función principal, que era acompañar imágenes de una película de poco presupuesto, por ejemplo, y con la perspectiva del paso de las décadas, los aficionados a coleccionar aquellos discos se encontraron con un buen número de perlas interesantes que provocaban un poderoso efecto llamada, como durante la fiebre del oro en el siglo XIX: si en ese yacimiento hay un tesoro, hay que rastrillarlo a fondo hasta que se haya digerido todo y separado el detritus del alimento. Uno de los primeros sellos en comenzar a contagiar la gripe de las reediciones de library music fue Trunk Records, fundada en 1996 por Johnny Trunk y que, en fecha tan temprana como 1998 —mientras Broadcast empezaban a llamar la atención con

sus primeros EPs y Boards of Canada publicaban su primer álbum en Warp—, había hecho el esfuerzo pionero de rescatar las canciones folk de Magnet y Paul Giovanni para *The Wicker Man* (1973), la película de terror rural de Robin Hardy que trata sobre una comunidad isleña que practica una extraña religión pagana en la que son habituales los sacrificios humanos, la brujería y el sexo ritual, y que es uno de los santos griales de la escena hauntology, uno de sus faros culturales. En los años siguientes, Trunk Records ha hecho un trabajo asombroso de exhumación de cierto folclore inglés, entre esotérico, fantasioso y pastoral, que parecía condenado al olvido y que pasa por la música de oscuras películas de ciencia ficción como *Inner Space* (compuesta por Sven Libaek), la serie de televisión *The Tomorrow People*, discos editados originalmente en tiradas cortísimas como *The Seasons* —composiciones electrónicas primitivas de David Cain, uno de los miembros originales del BBC Radiophonic Workshop— y recopilaciones de pioneros de la música electrónica inglesa de los sesenta como Tristram Cary o John Baker.

A medida que estos discos volvían a salir a la luz, y se localizaba en ellos un rastro que pudo haber influido en artistas posteriores de mayor renombre, comenzó a darse el proceso inevitable de la reescritura de la historia, el añadido de notas explicativas al pie o la revisión del canon. Una de las primeras operaciones fue la de elevar el estatus del BBC Radiophonic Workshop al (casi) mismo nivel que el Group de Recherche de Musique Concrète, el equipo financiado por la radio pública francesa que había liderado Pierre Schaeffer en los años cincuenta y que había servido de caldo de cultivo para los trabajos en música sobre cinta magnética, y que no solo llamaba la atención sobre proyectos similares en otros países, como Holanda, Italia o Alemania, sino que apuntaba directamente a nombres concretos que hasta ese momento permanecían ocultos a la sombra de los líderes: Bernard Parmegiani, Luc Ferrari, François Bayle y Yann Geslin en Francia empezaron a ponderarse no muy lejos de Pierre Henry o Pierre Boulez —muchos de estos compositores han sido recuperados en exhaustivas antologías publicadas en el sello belga Sub Rosa o en Recollection

GRM, un *spin-off* ultraespecializado en música electroacústica francesa vinculado a Editions Mego—, y Daphne Oram, Delia Derbyshire y los antes citados Cain y Baker por parte del equipo de la BBC, en cuyos estudios se compuso el tema principal de la serie *Doctor Who*, y que sigue siendo uno de los primeros ejemplos de melodías de alcance pop generadas con equipo electrónico y *cut-up* de cinta. El recuerdo de los ingenieros de radio y los artesanos de los efectos de sonido se volvió tan vívido, y su halo mítico tan apto para construir grandes relatos, que incluso una película de 2012 dirigida por Peter Strickland, *Berberian Sound Studio* —con banda sonora de Broadcast, en la que estaban trabajando cuando su voz principal, Trish Keenan, falleció de manera súbita— rendía homenaje al cine italiano setentero de suspense: el protagonista era un especialista en montaje de audio contratado para grabar efectos inquietantes en un film transalpino de terror.

La música electrónica primitiva, las bandas sonoras de oscuras películas de culto y el folk ácido, que son las fuentes de las que emana el arsenal de samples explotados por los artistas de sellos como Ghost Box, lógicamente, son solo una porción anecdótica de la fiebre por las reediciones, que en el aspecto exclusivamente electrónico cubre todas las áreas imaginables, y ha tenido siempre un efecto inspirador para nuevos productores que, imitando las influencias rescatadas del pasado, activan un proceso de revival: lo hemos visto con la música disco; artistas como Metro Area surgen por el interés renovado hacia leyendas como Tom Moulton, Arthur Russell o Patrick Cowley, de quien se comenzó a editar hasta su material más clandestino: no los famosos himnos de Hi-NRG disco, que estaban razonablemente al alcance de los fans, sino sus bandas sonoras para películas porno gay. Lo mismo ha sucedido con fenómenos locales y coyunturales como el cosmic disco italiano o la llamada synth-wave, un suceso subterráneo de principios de los años ochenta, a la sombra de la música industrial y el synth-pop británico, que lejos de conquistar las listas de éxitos como The Human League, se quedó en un terreno marginal de ediciones limitadas en casete. En cierto modo, la excavación reciente del tremendo filón de

las rarezas synth-wave es una tarea casi en solitario de Veronica Vasicka, una DJ neoyorquina que, a medio camino entre la pasión de la *cratedigger* y el afán de compartir de una periodista con blog, ha dedicado los últimos años a rastrear música —planchada en singles de tiradas limitadas, en antologías perdidas en cinta, y alguna incluso proveniente de archivos privados, pues nunca en su momento llegó a publicarse oficialmente— de artistas por debajo del radar de los ochenta como Oppenheimer Analysis, Bal Paré, Sandra Plays Electronics, In Aeternam Vale o Linear Movement. En ciertos casos, los hallazgos de Vasicka no eran especialmente raros —Blancmange, Esplendor Geométrico o Felix Kubin son nombres de sobra conocidos por el público especializado en synth-pop e industrial—, pero gracias al efecto internet lograban un impacto muy superior al de varias décadas acumuladas de carrera. Se ha dado el caso de artistas —como el trío francés In Aeternam Vale, que habían tenido una trayectoria casi ininterrumpida desde 1984— a los que las reediciones del sello de Vasicka, Minimal Wave, les han servido para comenzar de nuevo, con material original para disfrute de un público que es posible que ni hubiera nacido cuando empezaron a hacer música.

Este tipo de historias se han vuelto muy frecuentes en los últimos diez años: artistas que llevaban más de treinta años en activo —por ejemplo Goblin, la banda de rock planeador que había compuesto la música de varias de las películas de Dario Argento, el maestro italiano del cine de terror con abundantes chorros de sangre— resurgían con un aura renovada para una generación más joven, para la que sus inquietantes atmósferas envolventes sonaban como una música llegada de un futuro imaginario, y de paso abrían hueco para que, desde el presente, aparecieran productores que imitaban el toque retro de aquellas bandas sonoras *giallo* como Umberto —que con ese nombre se hace pasar por italiano, pero en realidad es Matt Hill, un tipo de Los Ángeles—. Un caso muy parecido al de Goblin es el de Suzanne Ciani, pionera de los sintetizadores modulares —junto con Morton Subotnick, una de las mayores especialistas de los setenta en modelos Buchla— y de la síntesis dirigida hacia publicidad, que

había logrado un éxito importante en la escena new age y que durante décadas había trabajado en un tipo de sonido edulcorado, ingenuo, con ampulosos arreglos de piano. Sin embargo, tras la intermediación de Finders Keepers —el sello de Andy Votel, una de las mayores instituciones en el campo de la reedición de rarezas oscuras—, apareció una antología, *Lixiviation* (2011), que seleccionaba sus piezas perdidas para cine y publicidad creadas entre 1969 y 1985, y que reivindicaba a la Ciani exclusivamente electrónica. La excavación selectiva en el pasado borraba una parte de la historia —en este caso, no interesaba la producción pianística de Ciani, que era tirando a romanticona— y se mitificaban unos orígenes ignorados que se extendían hasta su primer disco, *Seven Waves* (1982), compuesto con uno de los sintetizadores más melosos de la época, el Lyricon. Finders Keepers reeditó *Seven Waves* en 2012, junto con *Voices of Packaged Souls*, un volumen de rarezas que demostraba que Ciani tenía tan buena mano para crear texturas de electroacústica perturbadora como para imaginar melodías lacrimógenas como «The Velocity of Love» (1986), su hit new age. Desde entonces, Ciani se ha reintegrado en el circuito electrónico actuando, a sus más de setenta años, para públicos de los que le separan dos generaciones.

La música new age, que durante toda la década de los noventa había estado profundamente denostada por la vanguardia de la música de baile —que prefería el ambient house de artistas como The Orb o System 7, o las recopilaciones *Artificial Intelligence* de Warp, para sus momentos de relax tras el esfuerzo físico y el exceso químico del club—, de repente también volvió a ocupar un nicho de mercado en pleno proceso revisionista causado por el trajín de las reediciones. No es que la música new age muriera —incluso en un contexto techno, durante años subsistieron herederos de la primera gran ola, como Solar Quest o Pete Namlook—, pero algunos de los pioneros de aquel sonido monocromo, celestial y poco comprometido tuvieron su segunda oportunidad. De modo que mientras se reeditaban los discos ambient de Brian Eno, por una vez más apreciados que sus obras maestras del art-rock de principios de los

setenta, también volvían a aflorar artistas como Steve Roach —que no hay que confundir con Steve Reich; Roach practicaba una new age paisajística inspirada en los extensos desiertos americanos y las vistas del Gran Cañón del Colorado —, Michael Stearns, Laraaji y el prolífico Iasos, de quien el sello Numero Group había exhumado lo mejor de sus meditaciones electrónicas —ráfagas de texturas sintéticas que causaban la impresión de un rayo de sol matinal dirigido al centro de la pupila— en la antología *Celestial Soul Portrait* (2013).

«Hay discos new age que me gustan», contaba Daniel Lopatin —más conocido como Oneohtrix Point Never— en un encuentro en Madrid con alumnos de Red Bull Music Academy. «Luego hay muchísimos discos que no los soporto, son horribles. Pero algunas partes, algunas ideas, siempre las puedes reutilizar de otra manera, yendo más allá del cliché. La new age me genera la misma sensación que la música chill out: el concepto en sí es muy discutible, pero puedes aprovechar cosas. Por ejemplo, utilizar música para practicar la meditación zen o simular los sonidos de la selva me parecen ideas horribles. Pero precisamente porque son horribles, se vuelven atractivas, y te pueden sugerir la idea de reproducir el sonido de la naturaleza de manera exótica, casi como si fuera el sonido de una pintura fauvista del siglo XIX, que es lo que hice en mi disco *Returnal*.»

Durante unos años, el interés por la new age se mantuvo constante. Se reivindicó a artistas sepultadas durante años en el olvido como la sintetista californiana Constance Demby —su *Novus Magnificat* (1987) es música ideal para quien sienta fascinación por la angelología, o crea en la existencia, en alguna dimensión astral, del divino Ashtar Sheran—, y a rebufo del renovado interés por el minimalismo académico americano, y en particular por las obras mayores de Terry Riley —*In C* y *A Rainbow of Curved Air*—, se produjeron los regresos de compositores con un pie en la academia y el otro en la repetición hipnótica con cierta desviación hippy, como David Borden, Lubomyr Melnyck o el italiano Gigi Masin. Incluso se reivindicó a la irlandesa Enya, cuyo pop

superventas y navideño, distribuido en decenas de capas vocales a ritmo de vals, podía ser consumido por un público nuevo como si fuera la madrina del UK garage o del pop hipnagógico. Jimmy Tamborello —el hombre detrás del proyecto ambient Dntel y del grupo de indie-pop electrónico The Postal Service — incluso publicó un EP pirata en el que remezclaba con una hauntológica capa de glitches y crepitaciones éxitos indiscutibles de los vestíbulos de hotel como «Caribbean Blue», «On Your Shore» y «Afer Ventus». ¿Qué opina Enya al respecto? En una entrevista en el salón de un hotel a las afueras de Dublín me explicaba que mientras no haya afán de lucro o se le pida permiso —algo que no respetaron The Fugees al samplear «Boadicea» en la famosa «Ready or Not»— se lo tomaba como un halago. Nunca había oído hablar de Todd Edwards, ni de que sus canciones habían dejado un rastro de influencia en el futuro 2step londinense. No era su mundo.

¿Y mañana? En algún momento próximo, la industria de las reediciones debería enfrentarse a alguno de estos escenarios. En el primero, puesto que la cantidad de música grabada en los últimos sesenta años ha sido ingente, pero no infinita, tendría que llegar un momento en que ya no pudieran aparecer más discos interesantes, en el que estarían reeditándose medianías solo por seguir explotando el filón —en realidad, esto viene ocurriendo desde hace tiempo—, y seguramente debería darse una rebaja en la fiebre por el pasado. A menos, claro es, que vuelva a ponerse en marcha la rueda y lleguemos al punto en el que se reediten aquellos discos ya reeditados que alguien considere que no han recibido la atención suficiente en su segunda oportunidad. En el segundo escenario, aún más retorcido, lo que ahora entendemos como pasado acabaría convirtiéndose en una edad antigua, el nuevo pasado sería el período que va del año 2000 en adelante, y eso significaría que lo que hoy escuchamos como nuevo o próximo será motivo de rescate o revival sin que se haya cumplido el ciclo natural de los veinte años de espaciamiento, lo que podría llevar a la paradoja del revival del

presente: se ha grabado tanta música, y ahora más que nunca, que el futuro del revival y las reediciones podría estar garantizado. Quizá estemos excavando minas inagotables y el mercado de las reediciones pueda convertirse en algo sostenible, al menos mientras las nuevas generaciones que se suman a acumular discos sigan, en efecto, comprando —o cuando menos consumiendo— formatos físicos, con lo que estaría desplazándose simplemente la línea temporal que delimita el antes del ahora. Así pues, seguirán surgiendo especialistas en descubrir rarezas y en mezclarlas de manera original, prolongando el diálogo entre las diferentes fases del tiempo —figuras influyentes como Optimo (Espacio), The Glimmer Twins o Vladimir Ikvovic—, y tendríamos en plataformas como Light in The Attic, Numero Group, Sounds of the Universe, Music From Memory, Freedom to Spend o RVNG Intl. a los equivalentes en música a compañías como Eureka o The Criterion Collection en el cine: equipos especializados en poner en valor la producción olvidada, y a la vez clásica, del mundo de ayer.

3. Este futuro es una estafa: pop hipnagógico, vaporwave y otras venganzas distorsionadas contra el pasado

> No dormía; vagaba en ese limbo / en que cambian de forma los objetos, / misteriosos espacios que separan / la vigilia del sueño.
>
> Gustavo Adolfo Bécquer, *rima LXXI*

El pop electrónico en el siglo xxi puede dividirse en tres bloques estéticos principales. El primero de ellos es fundamentalmente revivalista y vive obsesionado con los años gloriosos del comienzo de los ochenta, cuando bandas como The Human League o Tears for Fears volaban con vientos de cola que los

llevaban continuadamente a los primeros puestos del hit parade: es en ese momento histórico donde se abrevan estilos como el electroclash, el dance-rock continuista con el viejo post-punk —LCD Soundsystem *et al.*— y la generación de bandas como Metronomy, Friendly Fires, Hot Chip o La Roux, que extienden sus fuentes de influencia a la etapa terminal del italo, los primeros discos de Pet Shop Boys o la reproducción fiel del sonido ultradestellante de bandas como Hall & Oates —y de ahí la fugaz moda, por ejemplo, de incluir solos de saxo en los momentos culminantes de varias canciones, de «Hearts on Fire» (Cut Copy) a «Midnight City» (M83), sin olvidar «Last Friday Night», una producción de Dr. Luke y Max Martin para Katy Perry en la que, en el colmo de la caspa irónica, la parte solista la tocaba Kenny G—. En definitiva, este sería un pop electrónico que celebra las superficies relucientes y los placeres instantáneos. Siguiendo esa misma línea, el segundo bloque sería el que se obsesiona de igual manera con los ochenta victoriosos e imperiales —los primeros discos de Madonna, sobre todo—, pero que conforme a las modas actuales se empapa de las novísimas técnicas de producción del R&B y la EDM: es la corriente en que han terminado encajados algunos de los mejores minutos del mainstream global a partir de 2010, más o menos, con el liderazgo de figuras hábilmente urdidas por la mercadotecnia Frankenstein como Taylor Swift o Lady Gaga.

En tercer lugar, y bastante al margen de todo esto, existe un bloque de canciones con producción electrónica que mantiene una tensión mal resuelta entre la voluntad de éxito y la vocación underground. Dicho de otro modo, sería un pop fascinado con aquel pop comercial de los ochenta que la historia ha desechado como detrito cultural, como fenómeno masivo sin mayor sustancia, pero que es incapaz de replicarlo tal como era en su momento —por incapacidad, pero sobre todo por pudor cultural— y lo presenta de nuevo a través de una pantalla borrosa, difuminada. La palabra clave aquí sería «hipnagogia», es decir, la fase del sueño en la que todavía no hemos terminado de dormirnos, pero aun estando técnicamente despiertos ya hemos abandonado la conciencia. Reconocemos el estado hipnagógico porque lo experimentamos a

diario, pero es un momento imposible de retener, mucho más aún que recordar los sueños al despertar, pues la fase hipnagógica es liminal: cuando entramos en ella hemos perdido el control de la mente y estamos en plena transición del ser consciente al ser onírico; es un momento fugaz en que la realidad se nos presenta alterada en forma, color y volumen. La hipnagogia pop —o sea, un pop alucinado, que recuerda el pop de los ochenta como una referencia borrosa— sería, por lo tanto, algo así como una vía paralela a la hauntology en la que se mezclan realidad e irrealidad. Es, tal como indica Reynolds en su ensayo *Retromanía*, el proceso de digestión que se da en la escena underground americana de un pasado emocional cercano, en oposición a la persecución de fantasmas, que es una corriente básicamente británica.

En la hipnagogia no hay espectros, sino huellas oníricas, refracciones y figuras emborronadas. Durante los años en que estuvo de plena actualidad, el pop hipnagógico recibió otras denominaciones sinónimas —chill wave y glo-fi fueron las más extendidas; también se habló de vaporwave, una etiqueta que implica una serie de consideraciones políticas que deben ser precisadas por separado—, y en cuanto género con identidad propia empezó a darse como el espacio de confluencia de dos maneras de trabajar la música pop dentro de los cauces del indie, y que estaban fuertemente determinadas por el uso de la tecnología. A principios de siglo, y con la creciente presencia del ordenador portátil en cualquier estudio de grabación —hasta el punto de que el laptop ha acabado siendo para muchos músicos el estudio en sí, una estación de trabajo digital equipada con sampler, sintetizadores virtuales, secuenciador y software de edición todo en uno, y que no precisa de ningún aparato periférico fuera de la pantalla—, comenzó a formarse la escena indietrónica, en la que las técnicas de producción de la IDM y de la estética de los clicks’n’cuts se integraban en el proceso creador de canciones: de este modo, las melodías —instrumentales o vocales, tanto daba— aparecían recubiertas de toda clase de crujidos, ruidos involuntarios y fallos digitales (glitches) utilizados como aditivo embellecedor. La primera indietrónica —la del álbum *Vespertine* de Björk, o la de artistas del

sello Morr Music como Opiate o múm, o en la generación de los productores de shoegaze digital, como Ulrich Schnauss o Manual— era una escena optimista que confiaba en que la innovación del glitch, que llegaba de una escena experimental exterior, pudiera ayudar a perfilar el pop del futuro. No es que no hubiera nostalgia ni dependencia del pasado en la indietrónica —el sello Morr Music, si tuviera que adorar a tres dioses, no serían Aphex Twin, Autechre y Mike Paradinas, sino The Smiths, My Bloody Valentine y New Order / The Cure; era el indie-pop de siempre con una chisporroteante fachada digital—, pero en comparación con la chill wave sonaba más a suburbio periférico de la IDM que a nuevo capítulo en la evolución del indie.

El principal punto de referencia en el pasado para el pop hipnagógico, la boya o baliza para orientarse, en cambio, no tenía nada de británico; era, en cambio, el conjunto de referencias culturales que habían creado la idea mítica de Estados Unidos a lo largo de los tiempos: la expansión de las fronteras hacia el oeste, las grandes carreteras y los coches potentes, la radio como centro de difusión de canciones épicas, el desierto y las montañas, el folk como música autóctona y el rock como el fenómeno articulador de una identidad nacional tras el final de la Segunda Guerra Mundial, que es cuando Estados Unidos pasó de ser una promesa de gigante —tal como había pronosticado Napoleón más de un siglo atrás— a la primera potencia mundial. El poder de Estados Unidos no solo era económico y militar: era también cultural —el llamado *soft power*, o poder blando—, y la música identificable como «americana» había proyectado durante décadas un aura de autoridad, una *gravitas* poderosa que había alcanzado su cénit en los años ochenta con fenómenos como el AOR, y que la generación de principios de siglo tenía interiorizada como la banda sonora emocional de su infancia. Por una parte estaba el folk psicodélico de los setenta —lo que quedó después de que se consumiera el sueño hippy—, que mientras en Gran Bretaña era ligeramente celta, forestal y esotérico (Pentangle, las bandas progresivas de Canterbury, Mike Oldfield), en Estados Unidos era ácido, desértico y escarpado. Aunque no hay prácticamente ningún elemento electrónico en dos de las figuras

más populares de aquella revisión del folk de comienzos de siglo —Devendra Banhart y Joanna Newsom—, la textura abstracta y ácida sí terminó apareciendo en Animal Collective, un grupo que en su origen practicaba un folk psicodélico con rotundas reverberaciones y amplia sensación de espacio, y que poco a poco fue añadiendo teclados y ruido digital a su proceso de desintegración de la armonía en discos como *Strawberry Jam* (2007) o *Merriweather Post Pavilion* (2008), síntesis certera de melodías soleadas al estilo Beach Boys y la madeja sintética propia de la escena hipnagógica. Uno de los miembros de Animal Collective, Noah Lennox —que graba con el alias de Panda Bear— fue todavía más lejos al trabajar con técnicas de microedición de samples en dos álbumes de indietrónica reluciente y ensoñadora como *Person Pitch* (2007) y *Tomboy* (2011), o sea, una definición práctica de esa baja fidelidad parpadeante que se sugiere con la etiqueta glo-fi.

A la vez que existía el paisaje histórico del folk, troceado y embellecido para crear ese estado de ensueño que ni era propiamente revival, pero tampoco podía aspirar a creación escasamente dependiente del pasado, empezó a valorarse también el rock ampuloso, sobreproducido y emocional de los ochenta, el típico rock de emisora de radio FM ideal para escuchar en largos viajes por carretera en un descapotable: AOR, soft-rock, yatch-rock y otros sonidos para el sector de población catalogable como *white thrash* que delimitaba el perímetro de la obsesión en el pop hipnagógico de artistas como Gary War o Ariel Pink, y más tarde en continuadores de esa misma fórmula —referencias a las palmeras de las playas de California, los moteles de carretera, el estado de enamoramiento irresistible— como Toro y Moi, Memory Tapes, Neon Indian o Washed Out. El chillwave tiene una parte de sonido «real» —bajos fungosos, percusión en vivo, voces lánguidas—, pero también de paisaje artificioso creado a partir de muestrear las texturas originales y darles un tratamiento de desgaste con el sampler, como si una hipotética cinta de grandes éxitos de los ochenta que escuchara el personaje de Starlord en *Guardianes de la galaxia* —Meat Loaf, Journey, Hall & Oates, Foreigner, pongamos por caso— sonara ensuciada por el

uso y las imágenes que sugiere aparecieran descoloridas por el sol.

Vaporwave: el resplandor de la crisis

En la escena chillwave es posible apreciar cierta ternura, hay una suerte de agradecimiento en diferido por aquellos buenos momentos de una infancia ya lejana, pero revivida en la memoria, de la que queda un honesto rastro de felicidad. En artistas como Ariel Pink o Animal Collective no parece intuirse ningún rencor acumulado, ni se aprecia cinismo alguno: el chillwave que practican se acerca a un exhibicionismo archivístico, a una manera de decir: «Esta es la música con la que crecí, y así es como fluye tras tenerla durante décadas atrapada en el subconsciente». Es como si esta clase de artistas se echaran en el diván del psicoanalista y durante la conversación solo afloraran recuerdos de tardes enteras durante la infancia escuchando discos en familia, poniendo la radio de madrugada o viendo la programación de videoclips de la primera etapa de MTV. En cambio, lo que se conoce como vaporwave, aunque a primera vista pueda parecer exactamente lo mismo que el pop hipnagógico, surge como un ajuste de cuentas con el pasado, y no como una reivindicación sincera de su influencia. Uno de los aspectos más relevantes de la década de los ochenta, en lo que al mainstream respecta, es que devolvió al pop una expectativa de movilidad social, y en muchas canciones del hit parade se transmitía esa despreocupación de vivir en la abundancia material, al haber logrado satisfacer, aunque fueran fugazmente, muchos de los apetitos personales. Son piezas que hablan sobre conducir un coche imparable, de amores correspondidos y sueños al alcance de la mano: en resumen, una expresión victoriosa de las pulsiones materiales fomentadas por el ideario liberal de la era Reagan, la reivindicación de la cultura del éxito y el dinero, del individualismo como un acto de rebelión heroica contra «lo social». Aquella música prometía estabilidad y progreso: un futuro próspero, seguro y sin sobresaltos.

La gran recesión de 2008, sin embargo, ha demostrado que aquella promesa

tenía una base de mentira, que la utopía del bienestar hace aguas y que el futuro que se había augurado era una ilusión interesada, sostenida en expectativas que, de existir, estaban solo en revistas de divulgación científica con un toque sensacionalista, en algunas historias de ciencia ficción y en los departamentos de marketing de las compañías tecnológicas. A partir del comienzo de la crisis, por tanto —y tras el abrupto choque de realidad contra un presente que no ofrece ni seguridad ni prosperidad a menos que se pague un alto precio—, comienza a perfilarse otra manera de gestionar la nostalgia, que no busca en los ochenta un edén perdido en el que encontrar un consuelo o un solaz espiritual, sino que compara fríamente el pasado con el presente y señala sus contradicciones. Al final, no es que el futuro prometido no hubiera llegado nunca, sino que era muy improbable que pudiera llegar algún día. Todo era una gran estafa.

La palabra «vaporwave» es casi idéntica fonéticamente a «vaporware»: en la industria tecnológica se identifican como *vaporware* aquellos productos que han estado en desarrollo pero que nunca han logrado salir al mercado, o que justo al llegar se han quedado obsoletos; por lo tanto, designa un enorme cementerio de ideas sin recorrido, agotadas o directamente impracticables desde el primer momento. El *vaporware* es la gran colección de promesas incumplidas por parte de quienes tenían que traernos el futuro —el equivalente a ciertos fármacos que prometen detener la caída del cabello, o mejorar el rendimiento sexual: placebos para incautos—, una tendencia que comenzó hacia 1984, cuando la empresa Ovation Technologies anunció su entrada en el mercado para suministrar software compatible con los equipos IBM —y competir, por tanto, contra Lotus —, y que a pesar del dinero invertido y las presentaciones públicas de sus *demos*, jamás llegó a acabar ningún producto. El género musical al que llamamos vaporwave, por lo tanto, es el que presenta la música de los ochenta como una pieza defectuosa en un entramado tecnológico con numerosos aspectos fraudulentos y que nunca ha podido ver satisfecha su promesa original de futuro. Es, además, una escena que rechaza el mercado tal como lo hemos conocido y que circula fundamentalmente a través de la red, en una casi completa

inmaterialidad: los artistas vaporwave no planchan apenas vinilos ni publican discos compactos —y, de hacerlo, los distribuyen en tiradas limitadas que se venden a los fans, sin intermediarios, a través de plataformas como Bandcamp —; la mayor parte de su música existe, pues, en paquetes que se descargan gratis o que suben a páginas de streaming como Soundcloud. Está en su genética el rechazo a todo lo corporativo, y eso convierte al vaporwave en un fenómeno coherente y resbaladizo, pues rechaza el éxito y cualquiera de los mecanismos o resortes que podrían activarlo.

Esa decepción para con el futuro se filtra de modos distintos, pero conectados entre sí. Uno evidente es a través de los nombres de los proyectos: por ejemplo, Golden Living Room, Internet Club, Macintosh Plus o 情報デスクVIRTUAL, que sugieren impresiones de un confort máximo, circulación fluida de la información útil —por ejemplo, los indicadores de subidas y bajadas en la Bolsa —. O también con la identificación de los aspectos decepcionantes de la tecnología, con menciones a hardwares obsoletos o utilizando grafías en japonés, pues en este imaginario Japón es el ejemplo del futuro prometido hace treinta años años, saturado de datos, letreros de neón y bombardeado por mensajes corporativos, y que a la vez es la metáfora de un bello fracaso, porque Japón es asimismo la idea de un futuro estancado, que se agota en las meras diversiones. Esa nomenclatura típica del vaporwave se traslada también al título de varios discos, que podrían haber sido los de cualquier relato de Philip K. Dick o William Gibson, como *New Dreams Ltd.*, *ClearSkies*TM o *iAsia*. Ahora bien, como mejor funciona el mensaje del vaporwave es en su estética sonora, mucho más que en la visual, donde de igual modo se rinde tributo a los gráficos pixelados de los ordenadores primitivos y a las tramas de colores difuminados: las canciones son un denso despliegue de samples de cualquier música que, en la década de los ochenta, sugiriera optimismo: cortinillas de radio, jingles publicitarios, soft-rock y teclados de baladas AOR, jazz de consumo fácil y, en particular, la textura reflectante de aquellos sonidos electrónicos que se utilizaban en sintonías de televisión —concursos, informativos— y en las típicas

producciones de Trevor Horn para estrellas efímeras del pop. En el vaporwave, ese batido de sonidos vintage —también sirven las voces aleatorias en japonés, las melodías de videojuego y toda la variedad posible de acordes resplandecientes tomados de la new age más soporífera— se utiliza como materia prima para crear canciones, o esbozos de canciones, que serían como tener un cuadro de una playa del Caribe o un póster de *Blade Runner* en un salón vacío: la antítesis de unas vacaciones lujosas o de un futuro provocador, el recuerdo de un fracaso, la expresión resignada de un malestar. En términos filosóficos, es la manifestación musical que se sitúa más cercana a las tesis del aceleracionismo, la teoría política planteada por pensadores como Ray Brassier o Paul Mason según la cual el capitalismo, lejos de remitir en su rapacidad, está acelerando hacia la culminación de su propósito, que es satisfacer la codicia de unos pocos, y ampliando la diferencia de recursos y bienestar entre una minoría privilegiada y una mayoría que, en lugar de beneficiarse del progreso, se convierte en la creadora involuntaria de una plusvalía que nunca revierte en su propio interés. En el horizonte, estaría vislumbrándose una distopía poco apetecible.

El vaporwave puede parecer un subgénero coyuntural desarrollado en un tiempo de recesión económica y de profunda crisis de confianza en el futuro, y al calor de un revival inagotable que ha terminado por producir hastío —la más extrema de las formas en que aparece el fantasma de los ochenta probablemente sea la *eccojam*, un tipo de pieza construida como un tapiz de samples mal articulados y en la que el brillo original de los chispazos digitales está permanentemente envuelto en un eco apagado, como en *Prism Genesis* (2011), un disco producido por Ramona Xavier con uno de sus múltiples alias, FUJI GRID TV. Xavier —que también se hace llamar Vektroid, LASERDISC VISIONS o ESC不在, además de los antes mencionados Macintosh Plus y 情報デスクVIRTUAL— es una de las artistas vaporwave que más lejos ha llevado esta estética que parece un mash-up laborioso a base de mensajes publicitarios en japonés, acordes de la Steve Miller Band y tonos sintéticos extraídos de la

banda sonora de Jan Hammer para la serie *Miami Vice*, y que a la vez promueve una crítica a la cultura del lujo, la ostentación y la promesa de bienestar gracias a los avances de la domótica, el diseño de electrodomésticos y la medicina con láser. Tras su estela —no es ni una prescriptora, ni una pionera, pero al menos sí un punto de referencia reconocible en un mar inmenso de música flotante y a la deriva en la inagotable extensión de la red—, el vaporwave se ha convertido en una trinchera de resistencia, en una cultura que se ramifica con el arte en internet, la cultura del gif y las páginas de Tumblr, y que nos habla de la imposibilidad de digerir un futuro que, lejos de ser posible, es fundamentalmente una papilla de ideas etéreas.

Si hubiera que identificar a un pionero del vapowave, el rastro que tendríamos que seguir es el de James Ferraro, un productor californiano que en 2006, junto a Spencer Clark, fundó The Skaters, un proyecto con abundancia de zumbidos repetitivos y ruidos enquistados en la superficie de las canciones que resultó ser altamente influyente en el submundo hipnagógico obsesionado con el agua y lo paranormal, y en el que asoman artistas confluyentes con la new age como el belga Dolphins Into the Future, el canadiense d'Eon o uno de los proyectos en solitario del propio Spencer Clark, Monopoly Child Star Searchers, obsesivo con la cháchara de la paraciencia, la ufología y las teorías disparatadas de psicomagos y futurólogos como Charles Berlitz, el investigador sobre la Atlántida y el Triángulo de las Bermudas que pronosticó el fin del mundo para 1999. Ferraro resulta esencial para comprender cómo empezó a formarse esta escuela de producción basada en el saqueo sistemático de cualquier música con intención corporativa o vínculos con el capitalismo: se trata de un músico prolífico que, fiel a la tradición de la música electrónica que aspira a ocultar su verdadero rostro, se ha camuflado durante más de una década con decenas de alias —Bebetune$, Dominos Pizza, Lamborghini Crystal, Edward Flex, etcétera —, aunque su trabajo más destacable es el que ha firmado con su nombre en sellos de cintas como New Age Tapes o Muscleworks Inc., para las que entregaba complejos puzles de sampling como *On Air* —un tributo a la radio

mainstream americana— o *Feed Me*, ambos de 2010.

Ferraro, como ocurre con otro artista afín, Seth Haley —que utiliza el alias gracioso de Com Truise, en homenaje al actor de míticas películas ochenteras como *Top Gun* o *Risky Business*—, no es exactamente vaporwave porque su trabajo y su presencia han pertenecido más al mundo físico que a la nube inmaterial de internet, pero su discurso, su constancia y su crítica mordaz a la utopía ochentera sin duda conectan su trayectoria con los comienzos del género, ya sea como inspirador primordial, ya sea como genio que va por libre, una posición de enorme influencia que se sostiene gracias a *Far Side Virtual* (2011), el disco publicado en el sello neoyorquino Hippos in Tanks —punto de encuentro de neo-cósmicos, francotiradores del vaporwave, psicodelia hipnagógica y pop de tonos azul turquesa, a juego con la estética conocida como *seapunk*—, y que es la más inspirada manifestación de la relación amor-odio que el género se trae con el característico brillo digital de los primeros samplers Fairlight y la música para anuncios. La música de Ferraro, en este momento preciso —en otros puntos de su carrera su bulimia sampleadora lo ha llevado al hip hop, a la new age o al AOR—, es una interconexión de ráfagas sintéticas que habrían servido para vendernos televisores y la bondad futura de una sociedad informatizada, limpia y con ocio infinito, gracias a la economía neo-esclavista propiciada por el incremento de la robotización. Bajo la apariencia de un mundo feliz, en la música de Ferraro subyace un terror cotidiano: el consumismo como una especie de ludopatía colectiva, un sometimiento al mercado que, con el pretexto de estar suministrándonos comodidades, nos sume permanentemente en un estado de ansiedad que, en las piezas breves de *Far Side Virtual*, parece llegar hasta el límite de lo que podemos tolerar.

4. Vayámonos a Marte: el resurgir analógico y los sonidos cósmicos

Nuestra cultura popular, al menos desde los años veinte, había estado invocando

> continuamente la llegada inminente del siglo XXI. Por lo tanto, me inquieta que en la actualidad, muy raramente, veamos escritas las palabras «el siglo XXII». Nadie se preocupa por el siglo XXII. Esa expresión no la veo casi nunca.
>
> WILLIAM GIBSON

Llegados a este punto, ¿podemos imaginar el futuro? Una de las vías más habituales a fin de anticipar un gran salto para la humanidad y una oportunidad para el amanecer de una nueva sociedad utópica consistía en mirar al cielo y buscar respuesta en las estrellas. ¿Habrá vida allí? ¿Podremos llegar tan lejos algún día? Dejando a un lado la circunstancia de que en las grandes ciudades las estrellas están ocultas por una constante contaminación lumínica —lo que, en cierto modo, limita la capacidad colectiva para soñar con la exploración del espacio—, la misma idea de volver a viajar fuera de nuestro planeta parece un lujo que ninguna agencia espacial esté dispuesta a explorar ni financiar en serio: a día de hoy, salvando las iniciativas del empresario Elon Musk y su proyecto SpaceX —que lleva años trabajando en un sistema de transporte aeroespacial y que cuenta con contratos con la NASA, pero dentro de los cauces de la empresa privada, sin que haya todavía un apoyo gubernamental firme—, no hay ningún plan desarrollado y planificado a fondo para viajar a Marte, que tendría que ser la próxima frontera por conquistar. Así que, más que la aventura interplanetaria, actualmente resulta más fuerte el discurso cauto de preservar el frágil equilibrio de la Tierra, antes que buscar un planeta B ahí fuera por si aquí las cosas se torcieran irremediablemente —una circunstancia que, de manera casi profética, evocaba el sample utilizado en un viejo tema jungle de 4 Hero, «Terraforming», de 1994: «Sería una tragedia tener que ir a terraformar Marte, cuando podríamos quedarnos aquí, y terraformar la Tierra».

En los años setenta, la música llamada «cósmica», o «planeadora», surgió como una consecuencia inevitable del momento: el desarrollo de los sintetizadores, y sus sonidos que parecían provenir de otra galaxia, calaba en un

ambiente cultural nutrido de ciencia ficción y con la apuesta económica de los gobiernos soviético y americano por la carrera espacial, que aunque fuera una consecuencia de la guerra fría —y, por ende, una estrategia militar para tomarle la medida al enemigo—, al menos trajo consigo avances tecnológicos sin los cuales nuestra vida de hoy sería imposible: satélites orbitales, posicionamiento GPS, internet, etcétera. En los setenta, el espacio estaba en el imaginario colectivo —en el funk, en la música disco, en el rock sinfónico, en el cine—, pero su influjo hipnótico fue debilitándose poco a poco. Aunque no desapareció del todo, su poder mitificador entró en un largo período de recesión en el que aún nos encontramos. De hecho, el vacío del sistema solar y más allá hasta pasó a tener connotaciones negativas, al comprenderse también —como afirmaba la frase promocional de la película *Alien*, de Ridley Scott (1979)— que «en el espacio nadie puede escuchar tus gritos». Más tarde, en 1986, el estallido del transbordador espacial *Challenger*, que se desintegró en pleno despegue con siete tripulantes a bordo, interrumpió los planes de viajar al espacio por parte de la NASA durante seis años —en el siniestro del *Challenger* falleció Ron McNair, astronauta y saxofonista aficionado que tenía el encargo de grabar un solo que más tarde utilizaría Jean-Michel Jarre en *Rendez-Vous*, el álbum que estaba componiendo; iba a ser la primera pieza musical grabada fuera del planeta—. Pensar en salir al espacio había estado, durante mucho tiempo, únicamente en la imaginación de colectivos incautos o muy desesperados; para Underground Resistance, la guerrilla techno de Detroit, el espacio era un lugar terrorífico, oscuro y frío, pero al menos más apetecible que Estados Unidos, un país profundamente racista. Y aunque tarde o temprano habrá que irse de aquí porque el sistema solar tiene los días contados —por lo que científicos como Stephen Hawking insisten en que hay que ponerse manos a la obra ya mismo—, es normal mostrar cierta prudencia. Allí fuera, por ahora, lo único seguro es el vacío y la muerte, y más allá del terror a la oscuridad y la soledad no sabemos qué más hay. El mismo Hawking, de hecho, desaconseja enviar señales al espacio o hacernos visibles ante otra vida extraterrestre: hacerlo solo llevaría a la

extinción de nuestra especie, una idea central en una de las novelas de ciencia ficción más importantes de la década, *El problema de los tres cuerpos*, del escritor chino Cixin Liu.

Pero, de repente, el espacio exterior volvió a ser atractivo. El gran momento mainstream, la culminación de este proceso de reconexión con ideas como la colonización planetaria extrasolar, fue el estreno de la película *Interstellar* en 2014 —resulta coherente que fuera Christopher Nolan, el realizador de dos películas anteriores sobre la amnesia, la memoria y los recuerdos implantados, como *Memento* y *Origen*, quien la dirigiera; su cine tiene mucho que ver con la hauntology y la hipnagogia—, pero los síntomas venían de al menos una década atrás. En música, las primeras señales de un revival cósmico llegaron alrededor del año 2005. En Nueva York, Delia Gonzalez & Gavin Russom, un misterioso dúo asociado al sello DFA, se había apartado de la línea disco de James Murphy y sus secuaces y se inventaban un álbum, *The Days of Mars* (2005), de extensas texturas oscilantes, pulsaciones insistentes y ambientes libres de gravedad que recordaba a los momentos más memorables de pioneros de la música planeadora alemana como Kluster o Tangerine Dream. Simultáneamente, un joven productor noruego, Hans-Peter Lindstrøm, publicaba en su pequeño sello Feedelity el maxi «I Feel Space», que aunque comenzaba como una pieza de Metro Area —con un groove electroide y palmas a tempo—, a los pocos segundos emprendía un viaje vertical hasta otras galaxias con la ayuda de una melodía expandida, construida con un sintetizador clásico que podría haber salido de cualquier odisea cósmica de Klaus Schulze (*Irrlicht*, por ejemplo) o de la rama más progresiva del italodisco. A partir de «I Feel Space», lógicamente, la nueva moda tenía que llamarse space-disco, y alcanzaría su madurez alrededor de 2008, cuando el propio Lindstrøm publicara su álbum de debut, *Where You Go I Go Too* —con citas voluntarias a Cerrone, Jean-Michel Jarre y otros pioneros cósmicos—, y se sumara a la aventura un batallón de productores escandinavos enamorados de las estrellas como Prins Thomas (alias de Thomas Moen Hermansen), Todd Terje, Blackbelt Andersen o Diskjokke, que ya llevaban tiempo afinando el estilo en

sus lanzamientos para sellos como Full Pupp, Trailerpark o Smalltown Supersound. Una vez que se abrieron las compuertas, la música cósmica —para la pista de baile o para la mera abstracción solitaria— inició su regreso triunfal, durante diez años de renovada fe en las estrellas, gracias a la coincidencia de tres factores: los viejos instrumentos de saldo, la necesidad de una vía de escape de la realidad y el combustible cultural suministrado por la fiebre de las reediciones.

Reediciones cósmicas

El resurgimiento de la música cósmica es un fenómeno más complejo que el de otras escenas conectadas a un revival o a un culto fiel y duradero, como lo serían la pertinaz arqueología del northern soul, los rare grooves o el intercambio de música africana entre una comunidad de especialistas, porque lo que podríamos llamar el movimiento neo-analógico va más allá del rescate —previa reivindicación de su importancia— de discos desgastados y de figuras históricas añejas que regresan a primera línea de la actualidad en loor de multitudes. Evidentemente, ese aspecto es importante y es el que explica que, tras haber sido denostados despiadadamente en algunos círculos electrónicos durante años, figuras populares como Jean-Michel Jarre o Vangelis hayan encontrado un nuevo público joven que no se siente afectado por el prejuicio hacia lo sinfónico, mientras que otros históricos de los setenta —Roedelius, Moebius, el Eno de las bandas sonoras imaginarias, Klaus Schulze— han podido ser analizados bajo una nueva luz, con mayor justicia y valorando muchos de sus méritos, sobre todo su enorme capacidad para despertar la imaginación de una hornada de productores nacidos a finales de los setenta y que vivieron el impacto de la música planeadora durante la infancia. «De pequeño quería ser futbolista, pero cambié de opinión cuando vi un concierto de Jean-Michel Jarre por televisión», me explicaba Anthony Gonzalez, el hombre detrás de M83. «Al verlo rodeado de teclados y sintetizadores, me daba la impresión de que estaba a los mandos de

una nave espacial. Ponte en la mente de un niño: aquella imagen era alucinante, era como si hubiera llegado del futuro.»

Pero hay otro factor importante, que es el de la pervivencia de los instrumentos: la música podía ser fascinante, pero más aún con qué estaba hecha. El caso de Jarre quizá sea extremo, porque sus directos eran pirotecnia en estado puro, con despliegue de luces envolventes, teclados iluminados al pulsar cada nota y su inefable arpa láser, un instrumento que se toca al cortar con la mano diferentes haces de luz preparados para reproducir el tono de nueve notas distintas, pero, en general, la imagen de un sintetizador era evocadora de un progreso que avanzaba a pasos agigantados. Existe una idea romántica del sintetizador como un instrumento del futuro para toda una generación, ya sean los modulares de la primera hornada de los sesenta, ya sean los elegantes Moogs con teclas, por no hablar de las torres de osciladores y secuenciadores que podían llegar a manejar en directo colosos como Christopher Franke, el genio en la sombra de Tangerine Dream. Los viejos sintetizadores no solo eran táctiles y elegantes, sino que con ellos se obtenía un sonido de una calidez y un timbre que ningún software es capaz de emular a día de hoy, y además permitían simular cierto virtuosismo, ya que son instrumentos que hay que programar antes de empezar a sacar sonido, o afinarlos o ajustarlos sobre la marcha. Eran bestias delicadas y majestuosas —cuando Jean-Michel Jarre emprendió una gira por teatros en 2006 para tocar su disco de treinta años antes, *Oxygène*, recuperando los instrumentos originales y sin ayudarse de ninguna sincronización MIDI, se refirió a aquellos aparatos, ARPs, Korgs y Moogs, como «los Stradivarius de la música electrónica»—, y de repente coleccionar sintetizadores antiguos se convirtió en un signo de distinción.

La clave del fenómeno estaba en que, a mediados de la década de 2000, era relativamente fácil y barato hacerse con una amplia variedad de modelos de época. En la transición al paradigma digital, muchos productores expurgaron sus estudios y se deshicieron de ciertas máquinas que consideraban obsoletas, prescindibles, poco prácticas o con textura anticuada, ya que estaban más

interesados en liberar espacio físico —al fin y al cabo, los timbres de muchos trastos viejos podían recuperarse gracias a los sintetizadores virtuales, los emuladores digitales, que solo ocupaban memoria en el disco duro— y también en las posibilidades tímbricas que ofrecían los nuevos softwares. Por ejemplo, mucho del acid house de esa década era, en realidad, un sucedáneo, pues las líneas de bajo crepitantes eran digitales, y no siempre creadas con la TB-303 original de Roland. Teniendo en cuenta que la diferencia no era apenas apreciable y el oído medio estaba poco cultivado en esas nimiedades, parecía razonable tomar el camino fácil y descongestionado del equipo nuevo, virtual y fácilmente almacenable. Como cuando el disco compacto pareció haber sentenciado a muerte al vinilo, el incremento en la potencia de los ordenadores portátiles a punto estuvo de arrasar con el mercado de las máquinas analógicas, y así era posible acudir al mercado de segunda mano en internet —e incluso al de desguace, en tiendas tipo Cash Converters— para encontrar joyas de colección como una 303 original, teclados Juno, sintetizadores Akai o incluso MiniMoogs.

Más allá de la belleza intrínseca de las máquinas y de sus sonidos, había también un impulso esnob que pasaba por el placer de poder reparar el material defectuoso y ponerlo a punto —como quien colecciona coches de época y busca recambios de viejas piezas para el motor—, y asimismo por el gusto de tocar de nuevo con las manos, y no únicamente paseando el puntero del ratón por una pantalla, que es el mismo matiz que separa al DJ que pincha con vinilos del que lo hace con ordenador, dejando que sea el botón de auto-SYNC el que ejecute las mezclas—. A la vez, implicaba una afirmación de conocimiento exquisito y hasta privilegiado: además de una reacción contra la saturación digital —que no solo motivó un repunte de las ventas de vinilo, sino la aparición de formatos que se creían extinguidos como la cinta de casete—, en el coleccionismo de sintetizadores y de viejas ediciones de música ambient/cósmica/planeadora/new age de los setenta y los primeros ochenta iba implícita también una voluntad de regreso al origen, de empezar de nuevo sin cometer errores pasados, y reconstruir la utopía electrónica. Por supuesto, a medida que aumentaba la fiebre

también se incrementaban los precios —y las gangas de unos años antes se convertían en lujos prohibitivos—, pero al crecer el número de nuevos productores interesados en el equipo antiguo, y aumentar también el volumen de transacciones, el mercado encontró la manera de regularse adecuadamente. Con tiempo y paciencia, cualquiera podría construirse su propio sintetizador modular, y había fuentes de sobra para documentarse, intercambiar información y buscar la mejor oferta. No faltaron incluso acciones entre didácticas y exhibicionistas como el álbum *Twenty Systems* publicado en 2007 por Ben Edwards, el fundador del sello Expanding que graba con el alias Benge: cada uno de los veinte temas estaba compuesto con un sintetizador antiguo, a uno por año desde 1968 (Moog Modular) hasta el Kawai K5M de 1987; entre medias, joyas codiciables como un Korg Lambda de 1979, un Oberheim SEM de 1974, el Serge Modular de 1972 o el icónico sampler Fairlight CMI de 1983.

En este proceso de restauración del sintetizador como instrumento rey de la nueva utopía electrónica tuvieron una importancia significativa dos piezas musicales de inicios de los ochenta, dos composiciones legendarias que habían entonado el canto del cisne del imperio analógico justo cuando empezaban a comercializarse los primeros samplers, pero que volvían para cobrarse su venganza. Manuel Göttsching, antiguo guitarrista de Ash-Ra Tempel, había publicado *E2-E4* en 1984, una composición de cincuenta y cuatro minutos que, aunque en el vinilo se indicaba que estaba dividida en nueve segmentos, en realidad era una larga meditación minimalista con sutiles variaciones en las que sobrevolaba un acorde flexible de guitarra sobre un fondo burbujeante de volutas sintéticas. *E2-E4* era una obra conocida por muchos aficionados al house —era el sample principal de «Sueño Latino» (1989), uno de los primeros clásicos del sonido italiano con piano— y nunca había dejado de reeditarse, pero la masterización «definitiva», la de 2006 publicada en el propio sello de Göttsching, llegó en un momento particularmente oportuno, un año después de *The Days of Mars*, justo cuando el interés por la música cósmica empezaba a levantar el vuelo. Y un par de años más tarde, no había DJ de space-disco que no

pinchara el edit de Williams a partir de «Love on a Real Train», una pieza compuesta originalmente por Tangerine Dream para la película *Risky Business* (1983), aquella comedia juvenil en la que el personaje de Tom Cruise descubría el funcionamiento del libre mercado —y se metía en problemas, de paso— al transformar la casa familiar en un burdel. Durante toda la película no dejaban de sonar unos arpegios cíclicos, sumamente hipnóticos, que podían engarzarse a la perfección sobre los ritmos metronómicos de la música disco o del minimalismo americano; ya fuera por pillería o por simple casualidad, el arpegio dominante de «Love on a Real Train» recuerda a una de las secciones centrales de *Music for 18 Musicians*, la obra más significativa de Steve Reich.

Al entrar en juego el factor club, el mercado se amplió considerablemente y durante unos años hubo un suministro constante de material nuevo: lo había espacial y con beats —esa variante del nu-disco que empezó a conocerse como balearic, y de la que participaban sellos como Permanent Vacation, Olsen, Studio Barnhus o Hivern—, afloraban reediciones de rarezas apenas conocidas como *Synthesist* —un original de 1980 de Harald Grosskopf, rescatado por RVNG Intl. —, se recuperaron casi todas las bandas sonoras que compuso John Carpenter para sus películas de vampiros, muertos vivientes o coches asesinos, y hasta regresaron a la vida obras maestras monumentales y olvidadas como *The Expanding Universe*, de Laurie Spiegel, una proeza de la síntesis modular de 1980 que no volvió a resurgir en el mercado hasta 2012.

Nuevos cósmicos

Entre los nuevos analógicos hay diferencias notables, y la escena de la que forman parte no es en absoluto homogénea. Si tomáramos dos nombres al azar, como por ejemplo Expo ’70 y Stellar Om Source, podríamos apreciar maneras de trabajar que solo se parecen en aspectos muy generales: Expo ’70 es un dúo que practica una psicodelia densa, que elabora piezas improvisadas de alrededor de media hora de duración, con texturas espesas en las que se trenzan guitarras

planeadoras y tonos electrónicos al borde de la saturación, mientras que Christelle Guardi, la compositora francesa detrás de Stellar Om Source, se decanta por un tipo de sonido planeador más puro, más entroncado con el virtuosismo técnico de la etapa de finales de los setenta de Tangerine Dream y otros nombres menores de la escena cósmica europea. Les une el trabajo con máquinas pesadas y la búsqueda de texturas con personalidad, y cierto sonido fluido, pero a partir de ahí el resultado puede adoptar varias formas: puede tender hacia el ruido, hacia el techno, hacia los ambientes ingrávidos o hacia la pompa sinfónica. Si hubiera un Pantone para los sonidos, cada uno de los nombres asociados a esta escena neo-analógica se correspondería con un matiz, con una gradación de intensidad y textura: todos dentro de la misma cuadrícula, aunque con casillas individuales según la mezcla de ingredientes. Hay una distancia notable entre quienes combinan esoterismo y synth-wave fría como Dylan Ettinger —autor de uno de los primeros discos influyentes del movimiento revivalista planeador, *New Age Outlaws* (Not Not Fun, 2010), originalmente publicado en casete—, y quienes se acercan al noise, como la mayoría de jams improvisadas de Gnod, un colectivo danés de psicodelia expansiva. Por no hablar del primer disco de Fuck Buttons, *Street Horrrsing* (2008), antes de profundizar en su siguiente álbum, *Tarot Sport* (2009), en el trance cósmico gracias a la asombrosa producción servida por Andrew Weatherall, que dio a su psicodelia un aire gimnástico, de avance en oleadas cada vez más intensas, y que incluso sirvió de fondo para el desfile de los atletas durante los Juegos Olímpicos de 2012 en Londres.

Tampoco hacen exactamente lo mismo quienes solo quieren explotar su obsesión fetichista con los sintes, entendidos como instrumentos elegantes con los que producir sonidos que crean una sensación de ausencia de gravedad plácida, de estar flotando en el espacio, como decía el título de aquel disco de Spiritualized, y ahí es donde nos encontraríamos con músicos como Panabrite (Norm Chambers, un prolífico artista ambient de Seattle) o Innercity (alias del belga Hans Dens, que entre otras cosas sale a tocar en directo con una máscara

de extraterrestre tal como aparecería representado en una película de Steven Spielberg).

La fascinación cósmica tiene muchas caras: en una de las ramas, se tiende al ruido, como hace Brad Rose —fundador del sello Digitalis y del proyecto The North Sea—, y en otra se evoca la parte más cósmica del italodisco y el pop electrónico, como en el proyecto Symmetry —uno de los alias de Johnny Jewel, el líder de Chromatics—, que editó en 2012 *Themes for an Imaginary Film*, un disco de suaves arpegios sintéticos pensado para «viajar» —en nave espacial o en coche—, y que editó al poco tiempo de haber participado con sus canciones sintéticas en la banda sonora de la película de culto *Drive* (2011), que compuso principalmente Cliff Martinez. En definitiva, la moda neo-analógica ha llegado hasta el techno, a una pulsación constante que se vuelve bailable y que es fundamental en el discurso del productor brasileño Ricardo Donoso, cuyo repertorio ocupa todo el arco que va del ambient estático al ritmo 4x4 bañado en capas de ruido negro, o en el trabajo de Colin Benders, un tenaz improvisador con sintes modulares que construye eficientes jams de bombos macizos. En esta línea está incluso James Holden en su última etapa: su segundo álbum en solitario, *The Inheritors* (2013), es la perfecta conexión entre magia y cosmos, entre naturaleza y espacio exterior, con un imponente despliegue de sintes antiguos.

Así pues, el verdadero aspecto que une a toda esta escena es la intención, más que la tecnología: se intenta crear la sensación de estar viviendo en una realidad paralela, que no es ni sólida ni absolutamente fugaz, que está a medio camino entre el sueño y la vigilia, lo que en cierta medida es otra forma de hipnagogia. Los referentes de partida serían distintos, pues en vez de rendir tributo al rock de las emisoras de onda corta, a la idea de una América en expansión y a la cultura del éxito, los neo-analógicos vuelcan su épica en el espacio y, donde otros se obsesionan con el AOR, ellos tienen como fetiches a bandas alemanas como Ash Ra o Popol Vuh —uno de los sellos neo-cósmicos más importantes, Aguirre Records, toma su nombre de la película *Aguirre, la cólera de dios* (1972), de

Werner Herzog, cuya música estaba compuesta precisamente por Popol Vuh—. Y como el propio espacio en el que quiere flotar, la escena es una entidad en expansión, tan numerosa como el recuento de las estrellas en el cielo: algunos de los sellos simbólicos serían NNA Tapes, Not Not Fun, Digitalis, Immune, Further Records, Wagon o Type, donde aparecieron los experimentos modulares del misterioso Rene Hell, pero esto es solo un aperitivo del ingente volumen sonoro producido en los últimos diez años y lanzado al éter, para mezclarse con el espacio vacío y la materia oscura.

Uno de los proyectos más prolíficos y definitorios del revival cósmico es, casi por aclamación popular, un trío de Cleveland llamado Emeralds, que empezó a editar sus primeras piezas alrededor de 2006 —al principio eran ediciones limitadas en CD-R o casete, en las que ya experimentaban con las composiciones alfombradas de más de diez minutos, escapadas espaciales que intentaban materializar su deseo de infinitud—, y que alrededor de 2008, cuando ya llevaban más de diez referencias editadas a un ritmo frenético, empezaron a trabajar el formato de álbum convencional en sellos del underground americano más escurridizo como Hanson, Arbor o No Fun Productions. Al principio, Emeralds estaban más cerca del ruido que de la paz, eran un derivado de la escena experimental con drones, pero a medida que fue creciendo su capacidad para adquirir equipo y la paciencia para trabajar en piezas digeridas con calma, su música fue adquiriendo una silueta elegante en la que empezaban a perfilarse claramente los dos elementos fundamentales de su estética: los punteados de guitarra de Mark McGuire —un admirador de Manuel Göttsching—, y las capas de sintes brillantes aportadas por John Elliott y Steve Hauschildt. En 2010, Emeralds ficharon por Editions Mego y aparecieron ahí sus dos álbumes más ambiciosos, *Does It Look Like I'm Here?* (2010) y *Just to Feel Anything* (2012), en los que se adivinaban melodías muy precisas y claras —una razón de más para trazar la conexión, no completamente disparatada, con el pop hipnagógico —, hasta que el trío se disgregó ese mismo año y cada uno de sus componentes empezó a trabajar en solitario, multiplicando así el volumen de trabajo asociado

a la marca Emeralds.

La evolución de Emeralds y sus proyectos satélites es la que podría confirmar la tesis de que el movimiento neo-cósmico tiene unas raíces difusas en el underground noise de principios de la década de 2000, de una psicodelia do-it-yourself apenas articulada y fascinada por el ruido, y que solo a medida que se puede ir acumulando nuevo equipo y encontrando sus resortes secretos, es cuando tiende hacia una depuración nítida, del mismo modo como —también en la Alemania de los años setenta— existe una evolución clara en bandas como Tangerine Dream o los primeros Kraftwerk, que empezaron con una espesura psicodélica y tendieron hacia una elegancia rítmica y melódica de línea clara, de texturas pulidas con cuidado, a medida que fueron ampliando sus estudios profesionales. Los discos en solitario de Steve Hauschildt podrían ser música para espectáculos de planetario —es una representación fiel de lo que imaginamos que sería la música de las esferas celestes—, mientras que John Elliott ha encarnado el doble papel de compositor prolífico —su trabajo se puede encontrar en discos firmados como Imaginary Softwoods, Outer Space o Mist—, pero sobre todo como archivista y descubridor de talento. En 2011, para sacar rendimiento de la moda cósmica, Editions Mego decidió dar a Elliott la dirección del subsello Spectrum Spools, en el que se han reeditado obras de figuras históricas oscuras como Franco Falsini, Robert Turman o la rareza minimalista *Music for Amplified Keyboard Instruments* de David Borden, y donde también han podido madurar nuevos sintetistas con carácter como Bee Mask o Steve Moore, e incluso artistas vinculados al pop hipnagógico, al drone —Gary War, Prostitutes, Unicorn Hard-On— y al techno, como Container o Yves de Mey. La música cósmica no es una cuestión de absolutos ni de enfoques puristas, muchas veces es tan terrible y fría como un agujero negro.

El ejemplo definitivo de la complejidad y, a la vez, del enorme poder de atracción que suscita esta música, lo encontramos en Daniel Lopatin, uno de los

pocos candidatos a ser considerados el genio más completo de su generación, algo así como el Aphex Twin de la escena hipnagógica: figura carismática, creador en constante proceso de cambio, Lopatin es el productor en el que confluyen, como ríos que van a dar en la mar, todas y cada una de las expresiones de la memoria recuperada y los futuros prometidos (y más tarde traicionados). Para empezar, es un fetichista de las máquinas antiguas —mucha de su música primera, con el alias Oneohtrix Point Never, está elaborada a partir de sacarle el máximo partido a un sintetizador Juno 60, «un instrumento muy básico que permite pocas opciones, y que me vino bien para concentrarme en pocos elementos», según él explica, y con el que extraía melodías flotantes y ambientes que evocaban una infancia idílica al estilo de Boards of Canada. Aquellos primeros discos con títulos que parecían sacados de un capítulo de series de televisión como *Doctor Who* o *La dimensión desconocida —Betrayed in the Octagon* (2007), *Zones Without People* (2009)— estaban entre las expresiones más inspiradas de la primera hipnagogia: impresiones ingenuas que evocaban una especie de sueño lúcido sobre la carrera espacial o la entrada en un plano de realidad distorsionado. Y aunque Lopatin ha declarado que nunca fue «el típico chaval que de pequeño quería ser astronauta», en su antología de 2009, *Rifts* —publicada en doble CD por el sello Not Not Fun—, se adivina un interés por la ciencia ficción, aunque fuera tomando distancia y sin excesiva solemnidad. De hecho, pese a que su música pueda parecer una evocación subconsciente, hay en Oneohtrix Point Never algo que Simon Reynolds señaló con acierto, y que es una vocación de historiador o de crítico musical: antes que productor, Daniel Lopatin es un acumulador de datos, un consumidor compulsivo de discos raros que, más tarde, se convierten en puntos de partida sobre los que elaborar una deconstrucción, ya sea en clave vaporwave —su casete *Eccojams vol. 1*, firmada como Chuck Person, es un clásico del género— o quebrando las convenciones de la escena analógica.

Oneohtrix Point Never siempre ha ido por delante del resto, y en *Returnal* (2010), el álbum que marcó su fichaje por Editions Mego, ya empezaba a darle

la vuelta al sonido buscando sus rincones oscuros, creando más un efecto de burbuja protectora que de universo en expansión, o encontrando nuevos aspectos referenciales como la acumulación de información inútil en internet —otro universo en expansión que no está ahí fuera, sino aquí dentro, y que determina más que ningún otro nuestra idea de cómo será el futuro—, que se halla en la base de sus dos obras mayores en Warp, *R Plus Seven* (2013) y *Garden of Delete* (2015). En la música de Lopatin hay una tensión constante entre un futuro imaginario, no especialmente idealista —en más de una ocasión ha mostrado su admiración por la última fase literaria de Philip K. Dick, la de las novelas psicóticas como *Valis*—, y la infinita variedad de realidades alternativas que pueden obtenerse al remezclar referencias como el arte digital, la deformación de la imagen causada por el desgaste de la desmagnetización de las viejas cintas de vídeo VHS o la nostalgia de la vieja estética de los inicios de las computadoras domésticas —gráficos pixelados, el ruido de un módem al conectar con la línea telefónica—, un paisaje dividido en regiones y niveles conectados entre sí que explican en gran medida el problema que, desde el presente, tenemos con la idea del tiempo hoy día: la casi absoluta incapacidad de imaginar un futuro optimista, porque transportamos una carga de pasado prácticamente insoportable. Esta es una razón por la que ha emergido de nuevo la fascinación por el cosmos: no porque creamos que podemos conquistarlo, como en los años setenta, sino porque es el único lugar, por terrible que sea, en el que podemos exiliarnos —aunque sea interiormente—, aislarnos, y olvidar lo deprimente que es nuestra realidad.

8

REPETICIÓN Y SENTIDO: ESCULTORES DE AMBIENTES, GUERRILLEROS DEL RUIDO, NUEVOS CONTEMPORÁNEOS Y OTRAS ESCENAS EXPERIMENTALES

> La música de percusión es la revolución. El sonido y el ritmo llevan mucho tiempo sometidos a las restricciones de la música del siglo XIX. Hoy seguimos luchando por su emancipación. Mañana, con la música electrónica en nuestros oídos, escucharemos la libertad. En esta fase de la revolución, tenemos garantizada una saludable falta de normas. Los experimentos habrá que llevarlos a cabo, necesariamente, golpeando lo que sea: sartenes, cuencos de arroz, tuberías, allí donde podamos tocar. No solo golpeando: frotando, arañando, haciendo sonidos de cualquier manera posible. Lo que no hagamos nosotros, lo harán las máquinas que inventemos.
>
> JOHN CAGE, *Silencio*

En una famosa entrevista con Karlheinz Stockhausen en el número de noviembre de 1995 de la revista *The Wire*, el pionero alemán de la *elektronische Musik* inició, a petición del periodista Rob Young, un diálogo breve aunque infértil, y aun así interesante, entre él y algunos de los productores más en boga de la música electrónica de baile y experimental relacionada con la cultura rave. Tras escuchar piezas seleccionadas de Aphex Twin, Scanner, Daniel Pemberton y Plastikman, Stockhausen se atrevió a ofrecer consejos a los jóvenes cachorros con tal de que su música aspirara a consolidar una mayor dimensión experimental. Por ejemplo, a Plastikman (Richie Hawtin) le recomendó salir del loop, ya que su estética se limitaba a la repetición de patrones rítmicos sin apenas variaciones, mientras que a Scanner, aunque le concedió una ambiciosa

intención experimental al trabajar con fuentes de sonido poco habituales en la música ambient —como los tonos captados del espectro radioeléctrico en tiempo real—, le achacó quedarse solo en la superficie de su idea y no ir más allá. Con Aphex Twin el problema también era rítmico: Stockhausen observaba una gran dependencia de las estructuras rítmicas postafricanas, y en su opinión debería haber buscado una mayor riqueza de patrones (y más irregulares).

Más allá del choque generacional y la incapacidad de Stockhausen para entender que la música de baile —y la música posrave, no necesariamente pensada para bailar, pero surgida del mismo fermento cultural— tiene reglas propias que no pueden compararse con las de la composición académica o el trabajo en laboratorios de audio, aquel artículo era interesante porque incidía en una contradicción de la música electrónica en los años noventa, y que con el paso de las décadas se ha ido agudizando, que es la del poco afán experimentador que existe realmente en la escena que se quiere definir a sí misma como experimental. Lo que, en cierto modo, llevaría a formular una idea provocadora y peliaguda: en el contexto del club y su periferia, la música —en tanto que música, en su sustancia última— no busca realmente arriesgar en su naturaleza, sino desenvolverse en una funcionalidad rítmica y armónica que, aunque al principio parezca extraña al oído, enseguida se resuelve y se asimila como «aceptable». Incluso la música más indomesticable, cuando nos acostumbramos a ella —sea el caso del ruido a volúmenes demenciales en «escultores noise» como Merzbow o Zbigniew Karkowski—, deja de parecernos extraña, y la metabolizamos como posible (a veces incluso bella). Es cierto que si comparamos a Aphex Twin con una canción pop, o lo confrontamos con el lenguaje tonal de la música occidental hasta el siglo XIX, en su música hay cierta complejidad cuantificable, y en aspectos como la inventiva rítmica, la selección de timbres y la construcción de espacios existe la voluntad de ir más lejos que otros géneros sostenidos sobre estéticas más tradicionales. Pero a la vez es una música con una estructura casi siempre predecible, que como mucho lo que hace

es retorcer los esquemas previamente aceptados, aunque sin sustituirlos por otros más novedosos.

Si atendemos a la definición más estricta de música experimental —que es, por ejemplo, la que aporta la musicóloga americana Joanna Demers—, aquella sería la que rechaza la tradición y asume riesgos. Por tanto, sería adecuado utilizar el verbo «experimentar» solo si el resultado obtenido es inédito, y estamos frente a una música nueva en todos los aspectos, pues rompe con su pasado y no tiene miedo a perderse mientras se adentra en territorio desconocido. Stockhausen fue un auténtico experimentador en ese aspecto, pues la mayor parte de su trabajo en los años cincuenta y sesenta, bajo el paraguas conceptual de popes de la vanguardia de la segunda mitad del siglo XX como Pierre Boulez, consistía en romper absolutamente con el modernismo y la atonalidad del primer tercio del siglo. «Cuando estaba componiendo *Kreuzspiel* en 1951», decía Stockhausen en la entrevista con *The Wire*, «me daba cuenta mientras la escribía de que sonaría distinta a todo lo que había en el mundo. Cuando la gente la escuchó por primera vez, causó una gran molestia, y el público la interrumpió varias veces, con violencia. Desde entonces siempre busco hacer algo que nunca hubiera imaginado, o que sonara distinto a cualquier otra cosa existente.»

Una de las cuestiones más importantes para la música que busca su lugar fuera de la industria, e incluso en los márgenes del sistema, es hasta qué punto puede arrogarse o no la categoría de experimental. En su aspecto puramente físico, la música no deja de ser una combinación preestablecida de diferentes parámetros —volumen, timbre, ritmo, altura de las notas, permutaciones de esas mismas notas—, y esas combinaciones serían casi infinitas, así que técnicamente hay margen de sobra para encontrar música «nueva». Pero no cualquier música vale: ciertas combinaciones que provocarían, al igual que *Kreuzspiel*, un rechazo violento, ni siquiera pueden conseguir una legitimidad que perdure en el tiempo. La música puede ser silencio, ruido, sonido inarticulado o articulado, pero no

puede ir en contra del lenguaje musical, del mismo modo que un texto tecleado aleatoriamente por un mono en una máquina de escribir no es literatura —a menos que, en una de las muchas permutaciones posibles, al simio le salga la *Divina comedia*—. Así, en un momento en el que existe más música que nunca, es cada vez más difícil dar con algo nuevo que cambie nuestra manera de escuchar y trabajar el sonido, como sucedió en los grandes momentos de ruptura del siglo XX, con la introducción del dodecafonismo, el serialismo o la atonalidad. La música electrónica es producto de aquellas oleadas de vanguardia, y aún seguimos dentro de ese particular marco conceptual. Para que llegue algo nuevo deberíamos esperar a que apareciera nueva tecnología y con ella un paradigma estético distinto. Y en este constreñido espacio, incluso la música que se hace llamar «experimental» también se ve afectada por el contexto cultural que hemos visto para las diferentes escenas dance: en fenómenos particulares como las estéticas glitch o drone, o en el interés cada vez mayor por una aproximación a la naturaleza y la ecología, se observa el embrujo liberador de la nostalgia, la atracción por el pasado en cuanto ideal recuperable —ese momento en el que las cosas estaban «bien», preñadas de posibilidades, antes de entrar en la actual fase de caos— y un peso cada vez más aplastante de la historia, hasta el punto de que mucha de esta música flirtea con la idea del fin del tiempo.

El territorio del *avantgarde* desde el año 2000 hasta hoy es amplísimo, y en este capítulo es preciso acotar unos límites. De las tres regiones principales en que se divide —arte sonoro, música contemporánea y corrientes electrónicas postdance— nos interesa sobre todo el tercero, aunque las dos primeras categorías están infiltrándose continuamente en la región más «popular» de los espacios experimentales. La conexión entre los lenguajes del ambient, el glitch o el techno con la música contemporánea es cada vez más estrecha —y por momentos confusa, como corresponde a un fenómeno todavía en fase de formación—, así como lo es con aquellos diseños sonoros que pertenecen principalmente al ámbito del arte institucionalizado y al espacio museístico, así

que el sound-art y las corrientes más líquidas de la composición contemporánea tienen que ser necesariamente un punto de referencia. Sobre todo porque, como indica el musicólogo Tim Rutherford-Johnson en *Music After the Fall*, su detallada historia de la música de tradición occidental desde 1989 hasta bien entrado el siglo XXI, hay varios aspectos que dan cierta unidad a toda esta música dispersa y compleja que también nos sirven para las corrientes más cercanas a la electrónica de baile: una sensación colectiva de trauma —paradigmas tecnológicos de trasformación reciente, cambios históricos con la sensación añadida de fin de época, deshumanización y angustia existencial, nuevos roles de género— que se ha traducido en varias vías principales de exploración de temas y formas: liberación social, globalización, digitalización, internet, capitalismo tardío, feminismo y conciencia ecológica.

1. Rumbos corregidos: la escena electrónica experimental en su giro al techno y al ambient

Cuando nació el sello Raster-Noton en 1999, la empatía de sus responsables para con la música de baile era mínima, y aunque habían conocido la escena de clubes y el techno alemán, su aproximación al sonido era elitista y meticuloso, relegando el ritmo a un papel subsidiario, pues básicamente lo entendían como un elemento inferior dentro de la paleta de recursos en la creación electrónica. Raster-Noton surgió de la fusión de dos sellos previos y casi semejantes, Rastermusic —fundado por Olaf Bender y Frank Bretschneider— y noton.archiv für ton und nichtton —dirigido por Carsten Nicolai, que utiliza sobre todo el alias Alva Noto—. En aquel contexto de finales de los noventa en que florecían sellos altamente conceptuales como Mille Plateaux —que buscaba dar una dimensión filosófica a la cultura rave, introduciendo nociones de crítica capitalista y organización social horizontal a partir de las lecturas de Gilles

Deleuze y Félix Guattari—, en Raster-Noton la idea era más bien la de acercar la música electrónica a las galerías de arte. Carsten Nicolai provenía de la arquitectura, entendía la música como un dibujo altamente preciso de líneas claras e inequívocas, y aunque algunos de los recursos utilizados en su música o en la de sus socios arrojaba una difuminada sombra techno —a partir de loops que daban cierta sensación de ritmo—, la idea mental que se tenía al escuchar piezas como, por ejemplo, *Empty Garden* (1999), era la de un espacio pulcro, blanco y delimitado en el que se mantiene un orden rígido. La música era una sucesión de tonos puros articulados de manera más o menos coherente (en Raster-Noton están en las antípodas de la desorganización del noise, o de la levitación celestial del ambient), adornados con crujidos, pitidos y diferentes alteraciones en la afinación de las notas.

A finales de los noventa, hablar de música experimental era básicamente esto: artistas y equipos de trabajo que no eran ajenos a la música popular —y que tenían un conocimiento suficiente de hip hop, techno y rock—, pero que aspiraban a jugar en la liga de la música contemporánea y en moverse por el circuito de museos, galerías de arte y espacios institucionales de la alta cultura, donde había una demanda creciente de música para instalaciones que fueran más allá del arte sonoro concebido expresamente como audio sin apenas dinámicas de cambio y para un espacio muy delimitado. Desde entonces, para Carsten Nicolai la música de encargo para instalaciones, bandas sonoras o espacios expositivos ha sido una vía de trabajo fundamental, que quedaba reforzada por el diseño elegante y cuadriculado de los *digipacks* de los discos de su sello. *Empty Garden*, la referencia con el número 1 en el catálogo de Raster-Noton, era de hecho la banda sonora para una exposición sobre jardinería japonesa en el museo Watari-Um de Tokio, de solo veinte minutos de duración, tiempo suficiente para acotar limpiamente el espacio estético y dejar también aire a fin de que flotaran otras posibilidades. En realidad, Raster-Noton nunca fue un sello intransigente, y ningún lenguaje popular estaba proscrito —en los primeros años de la década de 2000 pasaron por ahí desde Mokira, uno de los proyectos del productor sueco

Andreas Tilliander, que se haría un nombre con el techno salpicado de glitches, al ruso CoH, un músico obsesionado con deformar las líneas rectas del techno—, aunque, como bien me decía Carsten Nicolai una vez, «en los primeros años solo me interesaban los tonos puros, estaba tendiendo al ruido, y mi aproximación al sonido no era nada musical». Tenía aliados valiosos, como Carl Michael von Hausswolff —un histórico de la composición sobre cinta magnética, con trazas de música industrial y aislacionismo— o el japonés Ryoji Ikeda, un violento manipulador de ultrasonidos que había iniciado la década con cierto relajamiento de sus formas —el álbum *op.* (2002) deslizaba samples de cuerdas entre las finas texturas de ruido inestable—, aunque en su posterior *Dataplex* (2005) quiso volver a las andadas y a la bronca digital advirtiendo a los oyentes con una nota incluida en el CD de que la altura aguda y volcánica de los sonidos podía dañar los altavoces de los equipos de alta fidelidad mal preparados, sobre todo si *Dataplex* se reproducía a un volumen capaz de hacer tambalear los cimientos de un edificio. En Raster-Noton no estaban, en definitiva, para divertir a nadie.

Pero llegó un momento en que Carsten Nicolai empezó a percibir que la vía altamente intelectual de su sello podía agotarse, y poco a poco fue abriéndose a sonidos distintos y a formas nuevas de combinar sus texturas de siempre. Comenzó a trabajar con su alias más conocido, Alva Noto, a partir del año 2000, y los primeros trabajos —*Prototypes*, *Transform*— aún respondían a la idea primigenia de «tonos puros y tendencia al ruido». Sin embargo, a partir de 2002 su reconversión hacia una mayor «musicalidad» comenzaba con *Vrioon*, un disco compuesto y grabado conjuntamente con Ryuichi Sakamoto. En aquella época, Sakamoto era un músico fuera del mapa: ostentaba su condición de pionero japonés del synth-pop en calidad de antiguo componente de Yellow Magic Orchestra, pero su interés en el lenguaje impresionista —que lo llevaba a picotear en la new age y en la composición para grandes orquestas— lo había alejado del circuito joven de la música electrónica. *Vrioon* fue su manera de regresar: era un ejercicio de mezcla entre los fraseos de piano ligeros, de una belleza lírica, y los tonos secos y las pulsaciones frías de Alva Noto.

Técnicamente, si nos ceñimos a la primera definición que hemos dado de música experimental, era evidente que Alva Noto se estaba alejando de una tradición concreta —en su lenguaje abstracto y digital no había cabida para una tonalidad posromántica—, a la vez que asumía el riesgo de entroncar con otra escena, la del glitch con intención rítmica, la de los errores digitales envueltos en capas de ambient placentero, una familia laxa en la que estaban artistas como snd, Fennesz, Stefan Betke y Jan Jelinek, estos dos últimos los productores más interesantes de ese dub frío, pulsante y alemanísimo estrechamente vinculado al sello ~scape.

Hay una paradoja de fondo en este proceso: de repente, una porción importante de la escena experimental empezó a buscar cierta musicalidad, una facilidad en el primer contacto de escucha, para seguir pisando terreno desconocido. Esta decisión revertía el ciclo habitual del contagio de influencias entre la vanguardia y el underground que se había estado dando durante décadas: normalmente, las escenas periféricas minoritarias son las que producen ideas y sonidos rompedores que terminan inspirando a las corrientes más populares —llega un momento en que techno, house y pop arriesgan poco por sí mismos, y tienen que tomar prestadas ideas de circuitos subterráneos, y de este modo vulgarizan, en el buen sentido de la palabra, los hallazgos de la academia o de los movimientos subterráneos—. Lo que no suele darse es el caso contrario: que las escenas experimentales adopten elementos del pop o de la música de baile. Así que en el momento en que Alva Noto comenzó a trabajar con un lenguaje propio de la música clásica, y persistió en esa línea de asimilar el mainstream —incluso incorporando aspectos de techno áspero y ambient espectral— en discos posteriores como *Xerrox vol. 1* (2007), *For* (2006) o la serie de tres maxis «Transform» (2004), para él fue como pasar el Rubicón. «A partir de estos proyectos es como si hubiera empezado a trabajar con una orquesta; he descubierto una paleta nueva e infinita de timbres», explicaba. «Estoy aprendiendo a hacer melodías, que era algo que antes evitaba, y ahora forman parte de mi música. Es algo que me hace feliz. A veces hay que aprender a

cambiar.»

Raster-Noton en pleno también aprendió a cambiar: Frank Bretschneider tituló de manera muy elocuente su disco de 2007 como *Rhythm* —y su lenguaje habitual, basado en loops y señales de audio crispadas, viró a una especie de techno cubista—, mientras que su otro socio, Olaf Bender, recuperó su viejo alias Byetone para grabar un maxi, «Plastic Star», que era como un regreso a los comienzos de Pan Sonic: un asalto rítmico violento en el que Bender sustituía la pulsación dub del dúo finlandés por un patrón electro. Pareciera como si, después de años de gélido formalismo, esta generación de exploradores del audio más austero tuviera la necesidad de divertirse y compartir un pedazo del momento dulce del minimal techno, muchos de cuyos protagonistas —sobre todo en familias como Kompakt o Perlon— se habían alimentado previamente de los avances en microsonido y gestión de las nuevas herramientas de audio digital (programas como Max/MSP o Ableton Live) para encontrar un punto de equilibrio entre ocio, negocio y exploración más allá del límite conocido. Solo que ese límite volvía a cartografiarse a la inversa, racionalizando y en gran medida encorsetando los recursos típicos de la música de club en un contexto todavía elitista.

En casos muy específicos y brillantes, los límites entre el alto conceptualismo y la funcionalidad bailable han llegado a imbricarse de tal manera que cuesta decidir hacia qué lado se inclina el fiel de la balanza. Esto ocurre con los antes mencionados Pan Sonic, por ejemplo: antes de la desaparición del dúo en 2010, y también antes del fallecimiento de Mika Vainio en 2017, su legado se completó con trabajos de colisión entre techno y pulsaciones de una frialdad aterradora como *Kesto (234.48:4)* (2004) —una caja de cuatro CDs repleta de cortes ambient sangrantes y ebulliciones rítmicas— o *Katodivaihe* (2007). Vainio en solitario terminó recuperando su alias más seco y esencial, Ø, y grabó discos como *Konstellaatio* (2013), una especie de techno entrópico que parece desperdigarse en un espacio infinito y sin temperatura, desintegrándose en motas de ruido o masas sólidas de silencio. Y también es posible encontrar ese cruce

entre movimiento de pies y neuronas en *Midtown 120 Blues* (2009), el álbum con el que Terre Thaemlitz —otro de los héroes del ambient filosófico y politizado de los noventa— recuperaba su alias DJ Sprinkles, su inmersión más carnal en el deep house, inactivo desde hacía casi una década en la que su trabajo —profundamente teórico y político, ocupado en la teoría *queer* y la lenta corrosión que provoca el capitalismo en las estrategias del placer— se había decantado principalmente hacia la abstracción electroacústica. En la superficie, *Midtown 120 Blues* sonaba como un disco volcánico en su sexualidad, un manifiesto en favor de la vigencia del house como subcultura gay y en contra de que se desvirtúe como producto de fácil consumo. En todo caso, para lanzar su mensaje y ser efectivo, Thaemlitz tuvo que echar mano de líneas de bajo palpitantes y porosas, de gritos de diva en celo destilados entre tenues capas de ambient y una dinámica de bombos que anticipaba el futuro revival del house pasional que iba a dominar la década siguiente.

Ese afán de diversión en la escena off-club o experimental, de relax de las formas, no se daba únicamente en el tránsito hacia el techno o el house —una práctica de la cual también participaba el británico Mark Fell, que tras el fin del dúo snd exploró todas las posibilidades del house «glitcheado» en proyectos como Sensate Focus o discos como *Multistability* (2010) o *Sentielle Objectif Actualité* (2012)—: también empezaba a darse ampliamente en el ambient, una corriente en origen cercana a las vanguardias electrónicas de los setenta —libre de forma constreñida, limítrofe con el silencio, dada a la repetición y la deriva de su discurso, ajena al transcurso del tiempo—, pero que poco a poco había ido cayendo en manos de artistas con una visión parcial, sesgada y orientada hacia el relax, bajo la bandera de géneros como la new age, el ambient-house o las múltiples manifestaciones del concepto chill out. En los noventa, el trabajo puramente textural que no quería caer en esa complacencia tenía que elegir entre oscurecer el tono y convertir el ambient en una especie de pesadilla —de ahí escenas como el aislacionismo, o álbumes capitales como *Selected Ambient Works II* (1994) de Aphex Twin—, o moldear nuevas texturas, como los errores

de lectura digitales, y convertirlas en un volumen amorfo, tal como lo haría un compositor de música electroacústica, que es lo que distingue a artistas como Oval y a un largo período del sello austríaco Mego —Pita, Farmers Manual, el álbum *I'm Happy, and I'm Singing, and a 1, 2, 3, 4* (2001) de Jim O'Rourke—, y en parte también a su emblema, Christian Fennesz.

Fennesz inició en 1999, junto a O'Rourke y Pita (alias de Peter Rehberg), el proyecto Fenn O'Berg, algo así como una improvisación de computer music con actitud punk, pero su línea de trabajo principal era la de adaptar texturas familiares a un entorno digital y, tras vaciarlas de significado, convertirlas en una nueva fuente de audio desconocida, una manera de crear que compartía con artistas como Oren Ambarchi, Keith Rowe y, años más tarde, Stephen O'Malley. Fundamentalmente, Fennesz procesaba de manera digital el sonido de una guitarra amplificada —acordes y acoples a medio camino entre creadores tan distantes como John Fahey y Glenn Branca— y lo extendía sobre abigarradas superficies de glitch. Pero al entregar *Endless Summer* (2001), su segundo álbum para Mego, en el resultado final se adivinaba una intención pop: la portada era una puesta de sol anaranjada, y no un diseño de una geometría aséptica; el título era un homenaje a The Beach Boys, y las composiciones en sí —distinguidas con epígrafes emocionales como «Before I Leave», «Happy Audio» o «A Year in a Minute»— sonaban como un largo edit de los primeros compases del «Textuell» (1994) de Oval, ese momento milagroso en el que una catarata de glitches casi parece una melodía tarareable. A partir de *Endless Summer*, Fennesz se convirtió en otro icono de esa vanguardia flexible que, mientras mantiene sus compromisos con museos, proyectos de danza y cine, y los ejercicios de improvisación con músicos de estética afín como el portugués Rafael Toral o el francés eRikm, cuida a la vez sus discos individuales como un espacio maravilloso en el que se logra un estado apacible a partir de violentar digitalmente las fuentes de audio: *Venice* (2004), *Black Sea* (2008) y *Bécs* (2014) son impresiones de paisajes en decadencia, durante un atardecer de invierno, meditaciones sobre el desgaste del tiempo que dejan una honda huella emocional

sin descuidar el diseño alienante de las texturas.

Mares de cristal

Una de las características que definen a la música experimental es la voluntad de cambio, pero nadie dijo nunca que fuera obligatorio buscar la máxima dificultad y enrocarse en un lenguaje críptico para comunidades minoritarias. En la página web de 12k, el sello neoyorquino fundado por Taylor Deupree a finales de los noventa y uno de los más firmes defensores de la estética del microsonido, pueden leerse los doce mandamientos sobre los que se sostiene su manera de funcionar: «Sé espontáneo», «Nunca intentes ser perfecto, pues la belleza está en la imperfección», «Evoluciona constantemente, pero con lentitud»… El noveno es posiblemente el que resume mejor esta cuestión de la que ahora hablamos: «Explora el sonido como arte, como un fenómeno físico; con emoción». El concepto «emoción» es muy flexible, porque cada persona se emociona como quiere, y según se activen distintos resortes —para unos, la emoción es melodía; para otros, puede ser un bloque de ruido—, pero se entiende que para 12k emoción significa encontrar accidentalmente un tipo de texturas que, tanto si son cálidas como frías, provoquen una reacción empática. El segundo mandamiento nos llevaría a esto: «Trata al público como lo que es, inteligente, amante apasionado del arte y el sonido». Durante una breve etapa de su carrera, Taylor Deupree se había convertido en un formalista casi intransigente, paladín del microsonido áspero que se codeaba con almas gemelas como Kim Cascone o Richard Chartier. Aunque había comenzado en el sello Instinct —una institución de la música rave en Nueva York, donde había grabado Moby y puerta de entrada del drum’n’bass en Estados Unidos—, Deupree quiso que 12k fuera un sello especializado en ambient, en techno líquido y, a partir de 1999, también en minimalismo digital. Entre ese año y 2002, su música era como la desinfección de un quirófano: un sonido nítido y escueto, casi estático, prácticamente sin giros argumentales. Pero fiel a sus principios, llegó el momento de evolucionar, muy

lentamente, y en 2004 Deupree estaba en cabeza de una corriente digital del ambient —de la que participaban sellos como Spekk, Audiosphere, Crónica y, más tarde, Room40— en la que las capas de glitches fluctuaban como olas sobre una superficie de texturas líquidas y casi transparentes. En discos como *January* (2004) y *Northern* (2006), se daba de nuevo el proceso de colonización estética a la inversa: la electrónica minoritaria buscando el apoyo en formas mucho más aceptadas y sostenibles.

El sello 12k se ha convertido con los años en un espacio privilegiado para seguir el discurrir del formalismo en su aproximación al pop —incluso Deupree fundó el efímero sello Happy para publicar a artistas japoneses como Piana, cruce insólito entre microsonido y j-pop, tras constatar el éxito obtenido por Editions Mego al fichar a Tujiko Noriko, una compositora entre las melodías irregulares al estilo Björk y la estética del error digital—, y la justificación tiene su razón de ser en la nueva economía impuesta por el paradigma digital. Con el descenso de la venta de discos —las tiradas en CD de 12k nunca eran superiores a los mil ejemplares—, era inevitable buscar un tipo de propuestas de espectro más amplio, sin por ello traicionar el primero de los principios fundacionales del sello: «No digas a los oyentes lo que quieren escuchar, y deja que lo descubran por sí mismos». El público estaba dispuesto a consumir música difícil si los artistas tenían la habilidad de presentarla, tanto física como musicalmente, en envoltorios bonitos: los *digipacks* de sellos como Die Schachtel o Spekk, y las capas de guitarras tratadas y las lagunas de ambientes mansos con goteos de tonos ásperos al estilo de Christopher Willits, Fourcolor o Lawrence English, así lo demostraban.

2. Fantaseando con el fin del mundo: drones, noise y la onda oscura

Vivimos en un momento histórico en el que la idea del apocalipsis se ha vuelto

altamente tentadora. La cultura pop y los memes replicados a través de internet —como el supuesto fin del mundo que llegaría en diciembre de 2012, según lo había predicho el antiguo calendario maya— lo que han hecho ha sido extender y universalizar un instinto de muerte, el Tánatos freudiano, que aunque lo proyectemos como una forma de ficción en películas en el fondo inofensivas como *Armageddon* o la segunda parte de *Terminator*, que tienen más que ver con el cine de catástrofes que con un clima cultural cenizo, no deja de suscitar cierto atractivo estético. La etapa terminal de siglo XX llevó asociada consigo algunas ideas relacionadas con el fin de tiempo, desde el interés súbito por los ángeles al boom del minimalismo espiritual de compositores como John Tavener o Henryk Górecki, vinculados al despertar religioso en un momento de incipiente crisis moral, por no hablar de toda la ciencia ficción ciberpunk, que mostraba ciudades hipertecnificadas construidas sobre las ruinas de la vieja civilización, y en la que existía una organización social estratificada, transhumana y robotizada. Pero a partir de 2008, esa tendencia se ha agudizado desde que la gran recesión ha hecho que se tambaleen aún más los cimientos de nuestra realidad, un paisaje predicho con clarividencia perturbadora en la película *Hijos de los hombres* (2006), que presenta una sociedad infértil, en decadencia, altamente militarizada, con recursos alimenticios y energéticos decrecientes, con flujos de refugiados tratados como ganado, en el que cada país ha derivado en políticas de control y vigilancia policial por culpa de las constantes sacudidas terroristas. A partir de la crisis no solo se ha fortalecido la idea de que estamos en un mundo en guerra constante dentro y fuera de los confines de internet, y la conciencia cada vez más clara de que vivimos solos, abandonados y a la deriva en el universo, sino que además estamos condenados, si no lo remediamos, a las mayores fatalidades: cambio climático, escasez de recursos, futura crisis energética y la creciente sobrepoblación, cuyo horizonte lógico sería una hambruna mundial y la posible extinción de la especie. No tendría por qué ocurrir nada de esto, y todo es evitable, pero la idea está instalada en el imaginario colectivo: el fin va a llegar.

Como afirma una frase célebre, atribuida a Fredric Jameson —y popularizada ampliamente por Slavoj Žižek—, «es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo».

La idea de lo apocalíptico es vagamente subjetiva, pero en música electrónica se asocia siempre con timbres oscuros, texturas densas con resonancias exageradas y velocidad por encima de los 180 bpm: subgéneros como la facción más bronca del industrial —aunque tuviera mucho de *boutade*, el logo de Industrial Records era un horno crematorio—, el techstep de DJ Trace o Ed Rush en el drum'n'bass, el gabber en bloque y el dubstep de productores como Vex'd o DJ Distance son fantasías a propósito de culturas destruidas, localizaciones de un futuro en ruinas y el último aliento vital de una civilización agónica. En los últimos años, esas fantasías se han vuelto más vívidas, han conseguido dar la sensación de verosimilitud, y la tentación apocalíptica ha ido infiltrándose poco a poco en la cultura de masas vía televisión —la serie *The Leftovers*, por ejemplo —, la escuela de pensamiento conocida como «realismo especulativo» y en corrientes de la música electrónica como el dark ambient, el revival drone y el resurgir del post-techno con rasgos industriales.

La idea genérica del realismo especulativo —que, en el fondo, no deja de ser una tremenda vuelta de tuerca al relativismo, a la aseveración de que no hay ninguna certeza moral, impulsada por pensadores como Graham Harman, Ray Brassier o Quentin Melliassoux— consiste en que la realidad de nuestro universo cognoscible es exclusivamente material: un mundo de objetos en el que los seres humanos no somos más que tejidos animados, pero no por ello mejores o más importantes que un trozo de roca, lo que desarticula la idea de la inteligencia y la moral como virtudes especiales, que están en la base del pensamiento racionalista, especialmente en Kant. Así, abandonados en la soledad de un cosmos frío y cruel —que el filósofo Eugene Thacker vincula con el resurgir del atractivo de las ideas demoníacas y el horror cósmico que había popularizado el escritor H.P. Lovecraft—, solo nos queda asumir que no somos sujetos sino objetos, una entidad accidental y con fecha de caducidad en un

espacio inhóspito, y eso conlleva una rendición del positivismo: si la única realidad —la ontología del universo— es objetual, si solo somos «cosas», el fin del mundo se convierte en una certeza absoluta.

Zumbidos primordiales

Llevemos esta idea al terreno del dark ambient, y al sonido de productores como The Haxan Cloak, Thomas Köner, Daniel Menche, Anduin, o las bandas sonoras de Trent Reznor y Atticus Ross para las películas de David Fincher. Toda la amabilidad y la sensación vagamente deliciosa del ambient se transforma en el lienzo para una pesadilla, las texturas son gélidas o parecidas a la de la lava coagulada, los minutos pasan a medida que llegan oleadas de sonido torrencial que mantienen cierta modulación sofisticada —no es noise sin domesticar, sino un ruido que no ha terminado de formarse del todo—, y parece como si estuvieran abriéndose los cielos para desatar toda clase de males. A veces esta oscuridad espesa y dramática tiende hacia otros campos —en el caso de Forest Swords o Richard Skelton, hacia una descripción de las zonas rurales del oeste de Inglaterra, cubiertas por marismas o bosques en los que aún se percibe un rastro de magia antigua, y que comparten, sobre todo el primero, rasgos con el dubstep espectral de Burial y una orquestación mínima que recuerda a la música para cine de Morricone—, pero en general esta música es insistente, repetitiva, como un choque constante de ondas de energía oscura; es una expresión de una naturaleza salvaje, desatada, incontrolable.

En cuanto a la escena drone, la traducción más fiel de la palabra al español sería «zumbido»: el drone es un sonido constante, machacón, que resuena dentro del oído y que puede tomar un cariz molesto, o crear un estado hipnótico como cuando se repite un mantra en una oración. Hoy cuesta hablar de la música estructurada a partir de «drones» sin que se confunda esta variante del minimalismo americano de los sesenta con el nuevo juguete de los ejércitos, esas naves pequeñas no tripuladas que permiten fotografiar o filmar un terreno, enviar

objetos o lanzar bombas —evidentemente, no tienen nada que ver—. Y, sin embargo, los drones sonoros están tan en primera línea de la creación tecnológica del momento como esos siniestros pájaros de plástico y metal. Los orígenes del drone como recurso estético se remontan a California en el momento cultural en que se intersectan las contraculturas beatnik y hippy, en el marco de una vanguardia protagonizada por pioneros del minimalismo como LaMonte Young o Tony Conrad —el drone sería la mínima repetición, y la más insistente—, y que fue llevada al terreno electrónico por figuras como Eliane Radigue o Pauline Oliveros, que defendía un tipo de escucha atenta, profunda y sumergida en la masa de sonido.

A partir de la estética del drone podría escribirse una historia alternativa de la música en la segunda mitad del siglo XX, que llevaría de The Velvet Underground a Brian Eno, y que alcanzaría su momento de mayor resonancia siniestra cuando bandas como Coil o Zoviet France lo llevaron al terreno industrial. El resurgir del drone a mediados de la década de 2000 hay que entenderlo, pues, como un proceso de continuidad —el drone es al ambient oscuro lo que la suave capa atmosférica al ambient amable, el primer rasgo necesario—, y que adquiere relevancia gracias al contexto histórico post-11-S —música amenazante para tiempos aciagos— y a un flujo de nostalgia que busca ampliar el conocimiento sobre aquella vanguardia mal explicada, y poco conocida, gracias a reediciones en sellos como Important Records o Sub Rosa, que en su Early Electronic Series ha documentado lo más interesante de la trayectoria de compositores como Henri Pousseur, Luc Ferrari o Angus McLise, no necesariamente vinculados a la estética drone, pero sí autores de una extensa obra relacionada con las dimensiones del espacio sonoro y la escucha atenta.

El revival drone tiene un nombre esencial, Eleh, un músico misterioso del que no se ha conocido nunca la verdadera identidad, y que amasa una discografía de cerca de treinta títulos en sellos del lado oscuro como Important, Taiga o Touch —una serie que arranca con la trilogía *Floating Frequencies / Intuitive Synthesis*

a partir de 2006, y que ha ido evolucionando en otras líneas de trabajo abiertas, como *LINELEH* (junto a Richard Chartier), *Polarizer* o *Circle*— en los que el método de trabajo es una repetición paciente y resonante de sonidos analógicos, fundamentalmente ondas sinusoidales creadas a imagen y semejanza de las técnicas de síntesis de los setenta. La música de Eleh podría definirse a partir de la expresión «el audio por el audio»: son zumbidos tallados a partir de una masa de ruido, un pequeño destello que crece a medida que pasan los minutos —habitualmente más de quince—, y que sumergen al oyente en un tsunami de textura maciza e inagotable, una experiencia acústica que solo puede vivirse con la atención plenamente centrada en las mínimas variaciones de modulación, y que ha influido en artistas posteriores como Nana April Jun o Alessandro Cortini, y que a partir de sellos como NNA Tapes —donde han grabado *dronistas* como Sun Circle o Duane Pitre, pero también aventureros hipnagógicos como Rene Hell, Drainolith, Co.La o Nate Young— se ha infiltrado asimismo en el confuso underground de pequeños sellos y proyectos domésticos lo-fi en los que se mezclan psicodelia, noise, improvisación analógica e incluso techno. Uno de los productos más curiosos relacionados con la escena drone es la Buddha Machine, un aparato de plástico a pilas —creado y comercializado por el dúo chino Fm3— que emite loops de baja fidelidad que, escuchados en una habitación interior, llenan el espacio con un zumbido tibio que puede ir cambiándose por una modulación distinta cuando nos cansamos de escuchar la misma nota.

Cuando se cataloga algo como drone, suele ocurrir algo similar a cuando usamos adjetivos como minimal o cósmico: la palabra no es completamente precisa, pues designa una idea amplia que admite varios matices —en este caso, patrones repetitivos que estructuran una masa de ruido que tiende a deformarse —, y por eso admitimos drone como aproximación, como metonimia que facilita acercar discursos en realidad diferentes como los de Tim Hecker o Sunn O))), o los de Xela y Roll the Dice. Habría quizá un segundo elemento cohesionador —la influencia del heavy metal—, pero ese es un aspecto que no siempre se

encuentra presente en la escena: por ejemplo, la música de Roly Porter —uno de los dos miembros del proyecto de dubstep industrial Vex'd, disgregado en 2010 poco antes de la publicación de *Cloud Seed*, su segundo álbum en Planet Mu—, es un ejercicio espacial, fundamentalmente, y los acordes repetitivos y densos que articulan sus piezas buscan la descripción de la inmensidad del cosmos, y no expresar una sensación de tensión, fuerza y poder. En el trabajo de Porter —sobre todo a partir de *Life Cycle of a Massive Star* (2013)— hay referencias a la ley de la gravedad, a la termodinámica y a la entropía, es un proyecto que se vincula más intensamente con el eje música electrónica + ciencia y no tanto con el de la emisión visceral de energía primaria. La misma distinción puede aplicarse al dúo sueco Roll the Dice, que conecta sus avalanchas de drones con la estructura repetitiva de los ritmos *motorik* del krautrock de los setenta.

El rastro del heavy metal, sin embargo, es importante en esta escena, y aunque las líneas de conexión no sean evidentes a primera vista, tienen su razón de ser en una manera paralela de entender la vanguardia a través del ruido. Subgéneros como el black metal y el doom metal se distinguen del sonido heavy clásico por un desprecio del virtuosismo y la velocidad. El black metal es ante todo un ritual pagano que suele adquirir una forma cíclica, una repetición espasmódica de guitarras que se rasgan hasta quedarse en una masa de electricidad desafinada y pulposa, apuntalada por voces que son como un grito escapado del Hades. El doom, por su parte, consiste en espacio y repetición, una órbita de ruido que se repite con tediosa regularidad, y a medida que avanzaban los años, e incluso el metal entraba en su momento digital, estos dos subgéneros en particular empezaron a cambiar a partir de la influencia del ambient viscoso y el efecto narcótico de los drones: en sellos como Southern Lord comenzaron a aparecer las primeras bandas especializadas en drone metal —la evolución del heavy a partir de la papilla posdigital—, como Earth o Sunn O))), y desde ese momento el contagio empezó a ser inevitable: el líder de Sunn O))), Stephen O'Malley, ha terminado siendo un artista afiliado al sello Editions Mego —incluso tiene un proyecto de noise junto a Peter Rehberg, KTL—, y su influencia ha quedado

patente tanto dentro del núcleo duro del metal —Boris, Khanate— como fuera: cuando publicaron su tercer álbum, *Third* (2008), once años después del anterior, los dos cerebros musicales de Portishead, Geoff Barrow y Adrian Utley, reconocían la influencia del drone metal en aquella obra que destruía para siempre el trip-hop gracias a su paso decidido al lado oscuro, y que anunciaba la aparición del inminente pop gótico de artistas como Zola Jesus o Chelsea Wolfe. Por lo demás, en proyectos no exactamente metal pero fascinados por su poder, como Xela, The North Sea o Nadja, coexisten las guitarras distorsionadas, pulsadas como si fueran una línea de bajo funeral, y el magma electrónico extraído de osciladores y sintes, y no es raro que los músicos reivindiquen un pasado metal: Aidan Baker, uno de los componentes de Nadja, así lo admite, y John Twells, co-fundador del sello Type Recordings y responsable del proyecto Xela hasta 2011, siempre ha mostrado su simpatía hacia los mantras asfixiantes, aunque su debilidad real sea el R&B ultrasexy.

Para el canadiense Tim Hecker, el metal también es el origen de todo. Aunque sus primeros discos los firmó como Jetone y se decantaba por el house con microsonidos bien pulidos, su nombre empezó a destacar como un francotirador del ambient con inclinación hacia lo oscuro que, para obtener sus texturas abigarradas, no dudaba en samplear la voz de su ídolo de infancia, David Lee Roth, el cantante de Van Halen, en su EP «My Love is Rotten to the Core» (2002). A partir del álbum *Radio Amor* (2003), el sonido de Hecker ha ido volviéndose más etéreo y flexible, excepto cuando ha colaborado con gigantes del acople y de la hipnagogia como Aidan Baker o Daniel Lopatin, pero nunca ha perdido ese deseo de envolver a quien lo escuche en una atmósfera de terror, tensión o abandono. «Me interesa la dimensión física del sonido en el metal, hay mucha fuerza», me explicaba Hecker en una entrevista. «En lo que yo hago, aunque a veces sea muy en el fondo, creo que siempre encuentras esa energía. Yo hago mi música como si fuera una escultura: el sonido es un material que puedes tocar y moldear, casi todo sale de largas sesiones de improvisación en las que, en muy poco tiempo, saco mucho material en bruto de golpe, y luego viene

el proceso de construir y desmontar la música.» Energía sin procesar, sonido a chorros, aunque intentando ordenarlo de forma armónica: en sus proyectos más recientes y depurados —el tríptico que forman *Ravedeath, 1972*, *Virgins* y *Love Streams* (2011-2016)—, Tim Hecker ha querido grabar en iglesias para conseguir un mayor efecto de resonancia y utilizar timbres de instrumentos con gran cantidad de armónicos, como el órgano de iglesia y el virginal, para obtener ese efecto de fuerza.

En *Ravedeath, 1972*, grabado en una iglesia abandonada de Reikiavik, Hecker había contado con la colaboración de Ben Frost, guitarrista australiano residente en Islandia con el que comparte algunos rasgos esenciales: un pasado en el metal que aflora ocasionalmente a la superficie, el gusto por controlar volúmenes de sonido feroces —y, en ocasiones, soltarlos hacia el oyente como si fuera una jauría de perros hambrientos— y ese uso hábil de la tensión, ya fuera urdiendo ritmos caóticos, lanzando zarpazos de electricidad o vomitando ectoplasma electrónico.

Su primer disco, *Steel Wound* (2003), era un ejercicio de estilo a partir del ambient convencional. Sin embargo, después de *Theory of Machines* (2006) Ben Frost irrumpió en el juego de la complejidad drone como un agente del mal, deslizando riffs que podrían venir de piezas de Black Sabbath y macerando atmósferas tempestuosas para crear una composición sonora propia, original, y que nunca ha dejado de ser tóxica, desde la continuación *By the Throat* (2009) hasta *Threshold of Faith* (2017), que pese a sus tonos cristalinos y el uso de instrumentos medievales como la espineta, suena a banda sonora para un descenso órfico a los infiernos.

Brujas y demonios

> ¿Qué brujas negras, qué brujas negras y contorcidas son las que tañen la extraña orquesta de campanarios?
>
> PERE GIMFERRER, «Teatro de sombras»

Zumbidos angustiosos, iglesias profanadas durante las sesiones de grabación, la obsesión creciente por los cultos paganos y frecuencias surgidas de una grieta azufrosa: hay una familia importante de la escena drone que no esconde su fascinación por conceptos como la magia, lo demoníaco o el rechazo —aunque solo sea por pose— a la cultura cristiana. En realidad, no se trata de ninguna secta peligrosa; como en el black metal, esta atracción por lo extraño, lo forestal y lo diabólico es un simple recurso estético para dar más relevancia a un discurso que trata con las atmósferas viscosas, el caos, las voces afinadas en una tesitura grave —tan grave que parece de ultratumba— y la repetición solemne que generalmente imaginamos asociada a los rituales mágicos. La relación entre música subterránea y magia es profunda y se remonta, por lo menos, hasta los tiempos de la psicodelia: hay una rama del folk inglés de principios de los setenta que trata sobre naturaleza encantada, pervivencia de los viejos dioses celtas, rituales antiguos y brujería que más tarde pasa a la escena industrial —el death-folk de Current 93, Nurse with Wound y los primeros discos de ambient sórdido de Coil—, y que a partir de ahí se extiende como un *gimmick* en diferentes manifestaciones de la música electrónica de corte oscuro.

El nombre que eligieron Miles Whittaker y Sean Canty para su primer proyecto techno era elocuente para quien estuviera mínimamente versado en la historia de la brujería en la Inglaterra de los siglos XVI y XVII: Pendle Coven —es decir, la asamblea de brujas de Pendle— sonaba en sus primeros maxis para el sello Modern Love como una especie de IDM con rasgos *noir*, como los primeros Autechre —también son de la ciudad de Manchester—, pero perdidos en una noche de luna llena en un sotobosque cercano. Las brujas de Pendle Hill fueron juzgadas en 1612, tras una redada antibrujas en el norte de Inglaterra que también capturó a decenas de otras supuestas adoradoras del diablo en York y Samlesbury, y la mayoría de ellas acabaron muriendo en la cárcel o ardiendo en

la hoguera. La cabecilla de las brujas de Pendle se llamaba Elizabeth Southerns, conocida como Demdike —argot de la brujería para referirse al demonio—, y cuando Canty y Whittaker dejaron atrás el techno para explorar nuevos territorios colindantes con la escena hauntology, adoptaron el nombre de Demdike Stare —la mirada fija de Demdike, el hechizo de la bruja alfa—. Y a partir de esos principios activos, entraron plenamente en el terreno esotérico.

Si la hauntology sostiene una fascinación palpable por el pasado mágico de la Inglaterra anterior a la revolución burguesa de 1668 —a partir de la cual el país entra, anticipadamente, en la era de la Ilustración y la razón—, en el caso de Demdike Stare esta obsesión se multiplica hasta influir en prácticamente todas sus decisiones estéticas, desde el diseño de las cubiertas de los vinilos —de *Symbiosis* (2009) al ciclo de cuatro mini-álbumes *Elemental* (2012) siempre con fondo negro, sobre el que aparecen dispuestos ojos misteriosos, calaveras, letras con tipografía típica de los tableros de la ouija y siluetas de árboles mecidos por el viento—, a la construcción de las piezas. Estas, con títulos como «Of Decay & Shadows», «Eurydice» (la esposa de Orfeo, muerta y descendida al reino inferior del Hades), «Bardo Thodol» (El libro tibetano de los muertos), «Forest of Evil» o «Haxan» (como el título de la película danesa de 1922 dirigida por Benjamin Christensen, que bajo la apariencia de falso documental explica la historia de la brujería a través de los tiempos), se despliegan como un tapiz de samples inquietantes, palpitaciones dub, texturas ominosas, efectos de naturaleza salvaje y ciclos repetitivos que podrían servir para rituales mágicos.

Por supuesto, toda esta obsesión es puramente teórica: a partir de la serie de maxis *Testpressing* (2013-2015) y del álbum *Wonderland* (2016), Demdike Stare han regresado a sus inicios rave, derivando su querencia por la oscuridad hacia los ritmos breakbeat y los retortijones de líneas de bajo ácidas, mientras que la obsesión por el folk esotérico la han canalizado hacia uno de sus propios sellos, Dead-Cert Home Entertainment, fundado junto a Andy Votel, en el que recrean las armonías encantadas y la instrumentación de las viejas bandas sonoras de library music para películas de los setenta sobre vampiresas y asesinatos rituales.

La incursión de Demdike Stare en el lado oscuro y su llamada de atención hacia la brujería como material creativo coincidió con el desarrollo de un pequeño género —fundamentalmente americano— identificado, de manera muy oportuna, como witch house. Bajo sus numerosas capas de significado evidente —*witch house* puede ser tanto el house de la hechicera, como la casa de la bruja—, lo que subyacía era una mezcla insólita entre hipnagogia pop y hip hop sureño: en los catálogos de sellos de primera hora como Disaro, Pendu Sound o Acéphale comenzaron a emerger proyectos efímeros, en su gran mayoría, en los que entraban en colisión un gusto distante por el sonido envolvente del pop de guitarras inglés de principios de los noventa —el shoegaze de My Bloody Valentine y Slowdive—, un tratamiento desgajado de los ritmos de baile, y un proceso de ralentización que estaba tomado de la técnica screwed & chopped del rap de Texas —a lo que había que sumar la fascinación por nuevas religiones paganas como la wicca—. El sello Disaro tuvo su origen precisamente en Houston, la misma ciudad del malogrado DJ Screw, y muchas de sus bandas señeras —desde GrillGrill a ///▲▲▲\\\ o †‡† (alias Ritualz; a los artistas witch house les encanta customizar sus nombres con triángulos y cruces invertidas, como si fueran grafías extractadas de un grimorio)— comparten esa estética a medio camino entre la alucinación envolvente y el ritmo reptante, razón por la que al género también se lo llegó a conocer como *drag*, que significa «arrastrar» —al infierno, por ejemplo— en inglés. La formación más emblemática del witch house es Salem, un trío de Chicago que no solo rinde homenaje a la aportación más importante de Estados Unidos a la historia de la brujería —los juicios de Salem—, sino que alcanzaron la mayor cohesión formal en su álbum *King Night* (2010), repleto de cajas de ritmos que se desenrollaban como una producción de southern rap, sintes poderosos que destellaban como rayos de un sol negro y la estética de una banda postgrunge con serios problemas de adicción al crack, basura blanca del *rust belt* que anunciaba el descontento incipiente —el de una América desencantada, nihilista y sin esperanza— que llevaría a Donald Trump a la Casa Blanca seis años después.

Aunque el witch house duró poco como tal, dejó un rastro en ciertas expresiones de un pop electrónico visceral, descreído y oscuro que adquirió relevancia a principios de la década de 2010: White Ring, CREEP, Crystal Castles, e incluso llegó a ser practicado por aTelecine, un dúo de ambient esotérico en el que participaba la actriz porno más influyente de principios de siglo, Sasha Grey. Aunque la mutación más interesante del estilo fue la que se dio al toparse con otro espacio encantado de tejido mucho más terso, donde en vez de brujas lo que encontrábamos eran los fantasmas que, con artes sutiles, hechizaban las piezas de Burial. Robin Carolan fundó Tri Angle Records en 2010, después de haber adquirido experiencia como cazador de talentos escribiendo para el blog *20jazzfunkgreats* —uno de los primeros espacios en internet dedicados por entero a peinar el underground de la red, y sacar a la luz propuestas nuevas que rápidamente alcanzaban una audiencia global sumando miles de descargas de ficheros mp3—, y tras decidir que muchos de aquellos jóvenes productores que aún no habían ido más lejos de Myspace merecían una exposición mayor. El nombre Tri Angle era un claro guiño a la gráfica habitual del gremio, con sus pirámides negras y sus símbolos casi jeroglíficos, y en apenas un año puso en común los anhelos de un público fascinado por el ambient frágil, el pop etéreo, el dubstep líquido y el R&B fantasmagórico al publicar, de seguido, los debuts de oOoOO, Holy Other, How to Dress Well, Balam Acab y Clams Casino. En Tri Angle las ideas de hipnagogia y witch house se daban un lavado de cara, pasando de la mecánica estridente habitual en proyectos como Mater Suspiria Vision —brujería de baja fidelidad— y aplicándoles una capa de barniz resplandeciente. En «With U», el primer EP de Holy Other en Tri Angle, se producía el pequeño milagro de atraer la nostalgia de la preadolescencia típica en Boards of Canada a este nuevo espacio hechizado; el álbum *Wander/Wonder* (2011), de Balam Acab, transformaba el sonido clásico de Burial en una resonancia subacuática, como si un coro de fantasmas cantaran sobre un bajo poroso desde una fosa submarina.

En 2010 también apareció Blackest Ever Black, otro sello que, en cierto

modo, era la respuesta desde la oscuridad más pétrea a la fantasía emocional de Tri Angle. También lo había fundado un cazador de talentos educado en la prensa digital —Kiran Sande era colaborador de *FACT*—, pero su olfato lo llevaba a husmear en terrenos más peligrosos y a recuperar las rarezas más inexploradas de la última gran etapa dark de la tradición postpunk e industrial en Gran Bretaña. Los primeros lanzamientos de Blackest Ever Black eran mixtapes en tiradas limitadísimas en las que Sande trazaba una línea de influencia siniestra que lo llevaba de la escena minimal wave —como Veronica Vasicka, por sus manos también habían pasado discos de circulación restringida de In Aeternam Vale o Sandra Electronics—, a la escena gótica con acabados sintéticos —Eyeless in Gaza—, el industrial más estático y reverberante —Cindytalk, NON — y así hasta llegar a un tipo de techno revestido de capas de oscuridad impenetrable. Simultáneamente a las mixtapes, Sande localizó a Raime, un joven dúo que se ajustaba a la perfección a su ideal siniestro, y a lo largo de tres maxis terminó por convertirse en el emblema del sello. Tras las portadas negras brotaba un sonido también negro como la pez: con beats arrastrados, ecos de una sequedad inquietante, chirridos y una pulsación de bajo casi funeral, Raime rendían tributo a una vieja ambición del techno aislacionista, una pesadilla mental que venía de perlas para acompañar la lectura de cuentos de la tradición gótica. En «Hennail» (2011), su tercer EP, desapareció el negro de la portada del vinilo, pero a cambio aparecía una foto con fondo blanco en la que se adivinaban varios cuerpos amontonados a los pies de unas escaleras mecánicas.

En «This Foundry», Raime solicitaron la participación de uno de sus productores techno favoritos, Regis —alias de Karl O’Connor, el viejo socio de Surgeon en el sello de techno industrial Downwards—. Desplazado de la vanguardia del techno europeo durante los años de predominio del minimal berlinés, Regis había mantenido una carrera activa pero de perfil bajo, recluido en un círculo minoritario que lo aclamaba como un productor de culto, pero tras la llamada de Blackest Ever Black volvió a recuperar el pulso de la actualidad, conectando con una nueva generación que se acercaba al baile industrial con una

inquietud malsana. Más allá de lo truculento de su regreso —la portada de «In a Syrian Tongue» (2011) muestra a un hombre retorciéndose en el suelo tras haber recibido una puñalada de su atacante, que permanece de espaldas en primer plano—, Regis legitimaba el deseo de Blackest Ever Black de establecer un diálogo con un pasado más demoníaco que mágico —se recuperó a la oscura banda post-punk Ike Yard, y regresó William Bennett, el legendario líder de Whitehouse, con el proyecto Cut Hands, en el que desplegaba ritmos africanos sobre una superficie de abrasión industrial—, y con un tiempo presente que solo podía concebirse de manera negativa. Blackest Ever Black es la música que se asoma al abismo, y el abismo no solo le devuelve la mirada, como aseguraba Nietzsche, sino también una reverberación espantosa, un soplo de aire gélido que paraliza los músculos.

3. Cocooning: el nuevo ambient como burbuja de protección

Escuchar música ambiental puede ser en ocasiones como dejarse absorber por un agujero negro, una experiencia tremendamente tensa que nos llevaría al borde de un estado de crispación y terror, pero cuando Brian Eno diseñó el concepto y dio con el nombre de «ambient» —en discos pioneros de los setenta como *Discreet Music*, *Music for Films* y *Ambient 1. Music for Airports*— en lo que pensaba era en un estado ideal de abandono y abstracción, de no percibir ni la presencia del espacio ni el paso del tiempo. Aunque se apoyó en la idea de la música de mobiliario de los impresionistas franceses de principios del siglo xx —una música que esté en la habitación, como una silla o un diván, o a la que se le pueda prestar atención ocasional, como se miraría un cuadro o a través de la ventana—, con el tiempo muchas expresiones de la música como una madeja colorista de texturas han acabado siendo sustitutivas del útero materno: un espacio cálido, húmedo, resonante y seguro, en el que podemos estar protegidos

—siquiera durante un tiempo— de las agresiones y los miedos que acechan en el espacio público. El dark ambient no tiene ningún temor en confrontar esas amenazas y por eso su expresión es tan violenta: se integra en un exterior hostil y lo conquista. Pero el ambient más claro y luminoso busca una experiencia opuesta, la de negar el exterior y refugiarse en una dimensión privada, tan diáfana y sin fisuras como una burbuja, una respuesta ante el ruido y los sonidos enervantes parecida a la que adoptaría una persona que, desinteresada por el mundo exterior, decide practicar lo que se ha dado en llamar «cocooning» y quedarse en su casa, con todas las comodidades a su alcance, completamente ajeno a lo que suceda en la realidad exterior —una versión moderna del medieval «menosprecio de corte y alabanza de aldea», el rechazo de lo colectivo y el refugio en lo individual—. Algunos de los sellos más activos y sólidos del ambient contemporáneo lo confirmarían con los nombres que eligieron: Immune, Hibernate, Preservation o Room40, entre otros, proyectan una idea de protección y aislamiento en un entorno controlado.

En el caso del ambient sería difícil precisar si existe una vieja y una nueva escuela, pues es un sonido que funciona a partir de la superposición e intensificación de texturas envolventes, y su desarrollo no depende tanto de la tecnología nueva como de la emoción que contiene. Pero si tuviéramos que detectar un punto de inflexión que distinga entre la texturología de los años noventa —vinculada al fenómeno chill out y a las corrientes más intelectualizadas de la periferia rave, lo que iría del postrock al illbient—, ese sería el proyecto Gas, la primera incursión de Wolfgang Voigt en el ambient tras haber diseñado las líneas maestras del techno minimalista alemán con alias como Studio 1 o Mike Ink. Gas, que publicó cuatro álbumes y un EP altamente influyentes en el sello Mille Plateaux, era el tributo de Voigt a la naturaleza salvaje alemana: un homenaje a los bosques espesos, a las montañas, a la búsqueda de la tranquilidad lejos de la civilización, una forma de escapismo que es tan antigua como el movimiento Sturm und Drang que precedió al romanticismo —que no deja de ser la exaltación del yo y de la naturaleza— y

que tiene reflejos literarios en novelas como *Lenz*, el clásico romántico de Geörg Buchner, o ya en el siglo XX *La montaña mágica*, de Thomas Mann, a la que alude el título del segundo disco de Gas, *Zauberberg* (1997).

Cuando se publicaron en su momento, los trabajos de Gas pasaron relativamente inadvertidos —su funcionamiento lineal, con drones extendidos hasta el infinito, y con un bombo poroso latiendo por debajo, no sería apreciado en su conjunto hasta la publicación en 2008 de *Nah und Fern*, la caja de cuatro CDs que reunía todo el material publicado entre 1996 y 2000—, pero plantaron una semilla que más tarde florecería en los momentos más espaciosos de artistas como Loscil, el primer Tim Hecker —sobre todo en *Radio Amor*, su primer y único álbum en Mille Plateaux— y en buena parte del catálogo del sello Kranky, nacido durante el momento más atmosférico del postrock americano. Sobre todo, la huella de Gas se percibe en la propia casa de Wolfgang Voigt: a partir del año 2001 —uno después del cese de la actividad de Gas, que no se retomó hasta el pasado 2017 con la publicación de un nuevo álbum, *Narkopop*—, en Kompakt han ido publicándose las recopilaciones *Pop Ambient*, a razón de una por temporada, cubriendo un período de casi dos décadas de esculturas de aire producidas por artistas como Dettinger, Ulf Lohmann, el argentino Gustavo Lamas, Andrew Thomas, Jens-Uwe Beyer o Max Würden. El concepto «pop ambient» —que añadía el prefijo pop para resaltar la facilidad de escucha de aquellos drones algodonosos, y no tanto por tender al formato canción— ha sido para Kompakt un laboratorio en el que se han incubado pacientemente nuevos maestros del ambient permeable, discípulos de Gas entre los que se cuentan el dúo Walls —quizá el más abiertamente pop; hay una corriente interna del ambient contemporáneo que emerge del shoegaze y en ella las melodías están marcadas a fuego, como en The Sight Below o Loveliescrushing— a Klimek o The Field, el alias del productor sueco Axel Willner. El primer EP de The Field —«Things Keep Falling Down» (2005)— abría una brecha inesperada en el bloque del minimal techno que daba personalidad a Kompakt: Willner estaba

fascinado por el viejo trance alemán, y eso lo llevaba a expandir las texturas envolventes alrededor de un armazón rítmico que, aunque repetitivo, se volvía más poroso. A partir de sus trabajos en largo —*From Here We Go Sublime* (2007) o *Yesterday and Today* (2009)—, The Field era la mayor sensación europea de la música repetitiva con un toque arrebatador, psicodelia que añoraba las viejas fiestas trance tras una cascada de lágrimas y sudor.

Esto vendría a confirmar que ni siquiera el ambient, el sonido más ataráxico y menos influido por el paso del tiempo —pues está en cambio permanente pero sin que parezca que algo cambia, como un curso fluvial—, escapa a los flujos de la nostalgia. Esta se expresa tanto en las reediciones constantes del material de Gas —ocho años después de *Nah und Fern* llegó otra caja recopilatoria, *Box*, que recuperaba los álbumes también en vinilo— como en las distintas reivindicaciones que ha habido sobre el ambient-techno de los noventa, desde el disco de sesión *Once Again, Again* (2010) mezclado por Matthew Hawtin, sembrado de temas de The Irresistible Force, Pete Namlook, MLO o Sun Electric, a la reedición completa en su decimoprimer aniversario del legendario *76:14* (1994), la filigrana antigravitatoria de Global Communication. Incluso Brian Eno, que había estado desubicado durante años, incapaz de anticiparse a la convulsa actualidad de la música electrónica, aprovechó la oportunidad para regresar tras sus pasos y entregar, desde 2010 y hasta hoy, varios discos para el sello Warp que le han permitido retomar su corona como patriarca del ambient. En *Small Craft on a Milk Sea* (2010), Eno trabajó con el guitarrista Leo Abrahams y con Jon Hopkins, un ingeniero especializado en bandas sonoras y una IDM abigarrada que, tras la experiencia con Eno, también se reenganchó a un circuito que le había estado esquivando hasta ese momento, el del techno melódico al estilo James Holden. Su álbum *Immunity* (2013), una cascada de glitches engarzados sobre *basslines* afiladas y bombos con aristas, es el camino que The Field no quiso tomar para llegar a su reivindicación del trance como perfecto abandono del cuerpo y la mente: olvidarse de simplificar y esforzarse en añadir capa sobre capa, persiguiendo un rapto emocional barroquizante.

Volviendo a Eno, a partir de *Lux* (2012) y, sobre todo, en *Reflection* (2016), el artista se decantó por la música generativa para crear sus espacios flotantes y sus delicadas estructuras de aire sonoro. La música generativa se da cuando el instrumento principal de una pieza musical es un algoritmo, una serie de patrones programados que determinan cuáles serán las posibles evoluciones de una pieza musical que, por definición, no tiene ni comienzo ni final: música cambiante, música infinita a partir de una serie de ideas preestablecidas —la melodía y sus variantes, las texturas que la rodean— y que cambian de maneras sutiles, dando la impresión de que el sonido es estático, aunque en realidad sea como la nube soñada por Eno en los setenta, una estructura casi inmaterial que cambia sin que se note. La pequeña victoria de Eno es que no está solo en esta práctica: hay cada vez más artistas que deciden dejar la expansión de su música en manos de los algoritmos, de modo que más allá del planteamiento de la idea inicial su música pasa a ser obra del azar: *Shadows in Time* (2016), del compositor alemán Marsen Jules, no es propiamente una obra cerrada, sino un loop de veinte segundos cuyas partes cambian creando variaciones impredecibles, una experiencia infinita en la que la música fluye y cambia constantemente; la versión en CD es, en realidad, un corte de cincuenta minutos extraído de una ejecución en bruto de más de dieciocho mil: trescientas horas, más de doce días de sonido ininterrumpido e incontrolable.

Regreso a la naturaleza

Si en el circuito del ambient oscuro se llevan las portadas negras y en el de la música cósmica las imágenes del cielo estrellado y abstracciones que hacen pensar en sistemas solares y espacios interminables, tan vacíos como violentos, hay también una familia básica del ambient diáfano que conecta con la adoración de la naturaleza salvaje, y en las tapas de los discos aparecen a menudo instantáneas de oleajes, prados verdes y montañas. El ejemplo de Gas, con esa textura de la primera luz de la mañana filtrándose entre las ramas de un bosque

espeso y las portadas de los álbumes diseñadas a partir de ramajes y hojas perennes, podría ser representativo, pero es posible ir más allá. Por ejemplo, podemos estudiar los diseños del sello Hibernate, que desde sus comienzos ha querido ser un tributo a los páramos del norte de Inglaterra, tierras secas, agrestes y carentes de una vegetación abundante, y que musicalmente ha llevado a Jonathan Lees, su fundador, a publicar un tipo de ambient que circula como un soplo de viento. En las portadas de Hibernate —en discos de proyectos como Northener, Hakobune, Bengalfuel o Autistici— suelen verse campos áridos, flores recién aparecidas, llanuras con filtros que envejecen la textura del color, cielos grises y estructuras arquitectónicas lejanas. En el caso de Simon Scott —antiguo miembro de la banda Slowdive, y desde 2009 dedicado a trabajar con ambientes expandidos y burbujeantes—, la obsesión es con el mar: títulos como *Navigare*, *Below Sea Level* o *Floodlines*, algunos de sus álbumes en sellos como Miasmah, Touch o 12k, son al ambient lo que leer *Moby Dick* en una mecedora, una sensación de estar en medio de aguas turbulentas en un contexto seguro y bajo control. Y si habláramos de Celer, un proyecto que desde 2005 ha publicado casi dos centenares de discos, sumando todas sus ediciones en casete, CD-R autoeditados y colaboraciones con otros músicos, la sensación vuelve a ser la misma: un paraíso natural y un refugio contra el dolor. En el caso de Celer, aún con más motivo: originalmente era un dúo formado por Will Long y Danielle Baquet, pero Danielle falleció súbitamente en 2009 a causa de una malformación congénita incurable en el corazón. Long decidió seguir, utilizando la música como tributo a su único amor, y como coraza de protección ante el mundo exterior, salvo si es la orilla del mar, viendo una puesta de sol o retozando en un campo de flores.

Hay algo de drone-folk en esta escena, pues la repetición de los sonidos —extraídos muchas veces de pianos tratados electrónicamente, guitarras procesadas o ruidos de tormentas, ríos o ventiscas— viene a crear la sensación de una naturaleza agreste y en proceso de domesticación. «En mi música hay algo pastoral, pero está mezclado con una intención destructora», me explicaba

Tim Hecker. «Tengo piezas que suenan como una bestia cruel que invade una tierra virgen y la destruye. Hay naturaleza en mis discos, aunque no tiene nada que ver con la ecología ni con la admiración de la belleza animal. Es una naturaleza más primaria.» Uno de los artistas ambient más importantes de los últimos años, el australiano Lawrence English —fundador del sello Room40 y descubridor de Ben Frost— trabaja con planteamientos similares: sonidos bellos manteniendo la serenidad ante la llegada de un fuerza incontrolable, la congelación de ese instante en el que la calma todavía no ha sucumbido ante la llegada de una desgracia, y que ayuda a que este ambient no sea simplemente bello —que lo es—, sino también un estado de tensión que hace más intenso el choque estético. Es un ambient impuro: los sintes se confunden con los efectos de reverb de las guitarras, o con las técnicas de corta y pega del llamado *turntablismo* —la utilización de los platos Technics para generar sonidos nuevos a partir del rasgado de los vinilos, y no de la reproducción de una fuente grabada —, pero en su impureza ha dado obras mayores firmadas por artistas como Ezekiel Honig, Janek Schaefer, The Fun Years o Mountains, un dúo neoyorquino vinculado originalmente al sello Apestaartje que mezclaba técnicas de collage propias de la música concreta y de la síntesis electrónica con la manipulación de guitarras folk, transformadas en un sonido constante y pleural, como de agua que cae en un jardín japonés.

Más allá de lo simplemente descriptivo —hay discos de ambient naturalista que son como postales o marcos de una ventana—, también hay una conciencia ecológica que ha ido haciéndose cada vez más fuerte en la escena experimental y que tiene que ver con la transformación de la propia naturaleza en sonido y en sustancia del hecho artístico: en discos con abundancia de grabaciones de campo como *When Loud Weather Buffeted Naoshima* (2007) o *Manafon* (2009), el veterano músico David Sylvian dejó que los propios sonidos de la naturaleza se infiltraran en un tejido de armonías compartidas con el folk, la improvisación libre y el ambient, y en 2010 Thomas Köner recuperó tres discos publicados en los noventa que pasaron en su momento completamente desatendidos

—*Nunatak*, *Teimo* y *Permafrost*— que reflexionaban sobre la degradación de los entornos naturales de la Antártida. Y sin ser un trabajo electrónico —todo lo contrario, la obra estaba escrita para una orquesta dividida en tres secciones que dialogan entre sí—, el compositor John Luther Adams escribió la banda sonora del posible deshielo de los polos y la inundación catastrófica de las costas a la que nos condena el cambio climático, en una pieza sinfónica, *Become Ocean* (2014) que, sin embargo, sonaba al mejor ambient imaginable.

Por último, el ejercicio más interesante en la conexión entre naturaleza y música electrónica en todos estos años quizá haya sido *Biophilia*, el álbum de Björk de 2011 en el que trabajó con una constelación de productores afines a su sonido —desde Leila Arab a la arpista Zeena Parkins, el explorador tropical Pablo Díaz-Reixa (más conocido como El Guincho) o el poeta islandés Sjón. *Biophilia* no es su disco más inspirado ni el más vanguardista —Björk ha captado mejor el espíritu sonoro de su tiempo en obras mayores como *Vespertine* (2001), al rendirse al microsonido y al laptop como instrumento indispensable justo antes de que la tendencia estallara en todos los frentes creativos, o *Vulnicura* (2015), su dolorosa confesión sentimental con cuerdas de fantasía y retorcijones de glitches—, y aun así es un título simbólico en la preocupación de la música electrónica por la naturaleza, es decir, en su aproximación a la realidad tangible —desasosegado por el clima, por las deforestaciones, por nuestro futuro como ecosistema vivo—, y no tanto por un espacio exterior lejano y probablemente inaccesible. Descrito como el equivalente musical a *El árbol de la vida* (2011) —la película de Terrence Malick que al poco de empezar resume la historia completa del cosmos en un flashback ambicioso—, *Biophilia* tiene el honor de ser el comienzo legitimador de una relación más estrecha entre músicos e investigadores que se ha traducido en cada vez más proyectos orientados a divulgar avances científicos y colaboraciones en programas educativos, como *Entropy*, una conferencia sobre el Big Bang, la formación de la materia y el proceso entrópico de enfriamiento que experimenta nuestro cosmos, y que cuenta con música en directo de Dopplereffekt, el dúo electro de Detroit.

4. NET CONCRETE: EL REGRESO DE LA ACADEMIA EN LA ERA DE INTERNET

Si leemos con atención el currículum profesional de Drew Daniel —profesor asociado en la Universidad Johns Hopkins de Baltimore, dentro del programa de estudios de filología inglesa; doctorado en 2007 por la Universidad de Berkeley tras presentar una tesis sobre «la melancolía y el conocimiento en la prosa y el drama en la primera edad moderna» y experto en teatro isabelino, sobre el que tiene publicado un libro—, lo menos interesante de su trayectoria intelectual parece que sea su condición de miembro de Matmos. Aunque Matmos es un proyecto que parte de los principios de la música concreta y, por lo tanto, entiende los objetos y toda la realidad al alcance del artista como fuente primera de sonidos que pueden ser tratados electrónicamente y fijados en una pieza artística, no transmite el mismo aura de seriedad que algunas grandes figuras actuales del arte sonoro y la composición contemporánea a partir de los principios de la computer music, una extensa y tupida red mundial de agentes de la vanguardia más compleja o circunscrita a los espacios museísticos entre las que se cuentan nombres como Tristan Perich, el coreano Nam June Paik, Jacob Kirkegaard o Stephen Vitiello. Matmos es, podríamos decir, un grupo pop que toca en directo utilizando como objeto de trabajo una lavadora en marcha, con la que moldean una estructura rítmica cercana al techno, o que colaboran en los trabajos de Björk y que han compuesto discos enteros a partir de sonidos de operaciones de cirugía estética o, directamente, saltándose las convenciones del género: *Supreme Balloon* (2008) era un disco hecho solo con sintetizadores, y un proyecto en solitario de Drew Daniel, The Soft Pink Truth, es esencialmente un homenaje a la música disco gay de principios de los ochenta —la de la generación que fue arrasada por el sida— y a los primeros años del house.

La vanguardia académica no siempre es territorial y muchas veces ha entrado

en parcelas que se encuentran cercanas a los gustos del público del ambient o incluso al impresionismo clásico: Pinkcourtesyphone es un proyecto de Richard Chartier, un minimalista al borde del silencio, en el que explora un tipo de ambient con esbozos de melodías, y en su sello, L_ne, han ido entrando productores que, cansados del formalismo, han tendido muy de refilón al microhouse, al techno espacioso o al ambient estático. Así que, en gran medida, la antigua academia —el tejido institucional formado por centros de arte, facultades de musicología y laboratorios financiados con partidas institucionales y otra clase de mecenazgos— ha ido tendiendo a ser cada vez más una anti-academia: un entorno en el que se trabaja libremente y sin especiales problemas de presupuesto en tácticas sonoras absolutamente anti-comerciales, pero que cada vez más ha dejado la puerta abierta para que sus activos salgan al exterior y se mezclen con DJs, experimentadores *do-it-yourself* con espíritu punk o veteranos de los márgenes tan cansados de la seriedad que siempre llega un momento en que intentan cruzar sus caminos con líneas de acción más divertidas. De este modo, cuesta saber exactamente si la mejor computer music de los últimos años, o la mejor revisión de la música concreta, o las aproximaciones más frías y formales al ruido se han dado en museos e instituciones como la francesa IRCAM —todavía hoy el paraíso de cualquier compositor serialista o fiel continuador de la escuela electroacústica de los setenta—, o en sellos indies como DFA o Hospital Productions, donde es fácil encontrar a colectivos que practican un noise flexible a partir de equipo electrónico y ética punk como Black Dice, Factory Floor o Prurient.

El batido estilístico es complejo, difícil de cartografiar por sus límites difusos y porque el momento digital en que vivimos —donde todo convive en el mismo terreno sin delimitar de las redes sociales, el intercambio masivo de mp3 y la transformación de servicios de streaming como Spotify en una especie de nueva biblioteca de Alejandría para el audio grabado— hace que crezcan los cruces bastardos y los saltos de esfera; ya no hay ni alta ni baja cultura, cualquier expunk con conocimientos de programación puede hacer carrera

simultáneamente en festivales y galerías de arte, y cualquier doctorando en arte sonoro puede acabar editando su música en una pequeña discográfica con presencia en Bandcamp, tener su página de Discogs actualizada y amasar contactos entre la prensa especializada en música de club, y aun así interesada en lo que se cuece en la periferia exploradora. La gran facilidad de acceso a *plug-ins* y programas que permiten la deformación de cualquier clase de sonido y la capacidad de ordenarlos en una secuencia fija, y que antes solo podían encontrarse en estudios de élite o teniendo acceso a prototipos o versiones beta de nuevos programas, ha sido el detonante definitivo de esta constante renovación de la música más abstrusa, en la cual se han borrado los límites entre lo racional y lo visceral.

Bill Kouligas fundó el sello PAN en Berlín en 2008, tras una breve etapa en una banda —mezcla de música concreta y repetición drone— llamada Croatan Ensemble, una de tantas que han difundido sus vómitos analógicos en el circuito underground, siempre embutidos entre firmes paredes de ruido. La misión inicial de PAN era precisamente la de dar voz —y, por lo tanto, ayudar a infiltrarse en varias microescenas urbanas de sonidos electrónicos inestables— a músicos jóvenes, y a veces no tan jóvenes, con interés por los collages sobre cinta magnética, la psicodelia posrave, el ruido digital sin forma fija, el house reducido a una papilla de microtonos o la zona inestable en la que el free jazz se cruza con la computer music. El catálogo de PAN, por tanto, ha ido formándose, hasta sumar ya más de cien referencias, a partir de dronistas como Ben Vida, veteranos de la música de cinta como Joseph Hammer, artesanos del click adosado a un beat de baile anguloso —Heatsick, snd—, embajadores oscuros del arte sonoro como Helm o productores de rave cubista como el japonés NHK’Koyxeи. No es posible resumir el alcance estético de PAN a una sola idea: si una pieza de su catálogo es ruido con la consistencia de una mucosidad, en otra —por ejemplo, el álbum *Dutch Tvashar Plumes*, de Lee Gamble— es techno con cambios de tempo inusitados y sonidos espinosos. De manera natural, la vanguardia electrónica de los últimos años ha acabado confluyendo

bajo el paraguas totalizador y sin manías de Kouligas: de Oren Ambarchi y su guitarra licuada en drones venenosos a Objekt, el productor británico famoso por encontrar una conexión entre minimal techno y dubstep; de Black Sites —dúo de techno industrial formado por F#x y Helena Hauff— a Aaron David Ross, una figura vinculada a la escena vaporwave de Nueva York. Una de las mejores recopilaciones de 2017, *Mono no Aware*, es la incursión brillante de PAN en el ambient que ofrece calor y protección; a pocas referencias en el mismo catálogo está Rashad Becker, el legendario ingeniero de Dubplates & Mastering, autor de dos álbumes —sendas partes de *Traditional Music of Notional Species* (2013-2016)— que transforman en pleno siglo XXI las viejas proporciones que asociamos a forma, espacio y volumen: la suya es música que no parece humana y que podría haber llegado de otra especie venida del espacio exterior.

Academia y anti academia no son espacios cerrados, sino territorios adyacentes que se comunican con libertad, y por los que circulan figuras solitarias y profundas como Chris Douglas (alias Dalglish) o Rashad Becker. El caso de Becker resulta paradigmático: he aquí un hombre asociado al techno y al dub —aunque solo fuera controlando los volúmenes y puliendo las versiones finales de los masters de otros productores, antes de mandar el DAT a fábrica para planchar los vinilos— que en su tiempo libre ha producido algunas de las muestras de *elektronische Musik* a la manera alemana y modulando las cualidades físicas del sonido con intensidad muscular, con más sustancia desde los mejores días de Stockhausen. A la vez, las nuevas figuras educadas en la academia y que han accedido a los secretos de la creación digital desde las aulas de las instituciones mejor financiadas, las más elitistas, han encontrado también su manera de acceder al circuito popular y hackearlo con técnicas hasta no hace mucho imposibles de imaginar: es el caso de Holly Herndon, brillante alumna de la Universidad de Stanford dentro del CCRMA —Center for Computer Research in Music and Acoustics, el equivalente americano al IRCAM y uno de los espacios mejor preparados para la composición por computadora— que, durante

sus años de estudiante de doctorado, compaginó la tesis con una serie de discos y actuaciones en directo que han abierto nuevas posibilidades a la música concreta, al ambient e incluso al techno.

La idea principal con la que trabaja Holly Herndon es internet como fuente sonora, una técnica que su estrecho colaborador Mat Dryhurst ha resumido en la brillante etiqueta de «net concrete»: toda la información que circula por la red puede ser transformada en una pista de audio, con lo que esas muestras del «internet de los sonidos» se convierten en instrumentos para comprender qué hacemos con nuestros datos —tanto si les damos un uso lúdico y/o responsable —, y lo que hacen también con ellos las empresas tecnológicas y los gobiernos. Utilizar la información exterior que flota alrededor del artista no es una idea nueva —eso ya lo hacía Scanner cuando robaba las transmisiones del espectro radioeléctrico y las incorporaba en vivo a sus tapices de ambient, aquella idea que tanto le gustó al viejo Stockhausen—, pero con internet no existen límites físicos: de repente, todo el mundo en red es una efervescencia llena de posibilidades. «Internet mantiene cierta coherencia», me explicaba Herndon, «y suena distinto para cada persona. El concepto de “net concrete” fue una idea de Mat, y la selección de material ha sido tan caótica como puede serlo navegar de una página web a otra. La información se obtiene de las búsquedas y extrayendo datos para crear un proceso que nos gusta compararlo a cuando John Cage utilizaba el libro del *I Ching* para saber qué camino tenía que seguir a continuación». Lo que hace Herndon, pues, es grabar largas sesiones de improvisación, utilizando su voz a modo de comentario de lo que encuentra en la red y transformando la información —artículos de periódicos, tuits, samples extraídos al momento de plataformas de audio y vídeo— en una pulpa informe de la que más tarde se hace una edición a fondo, «quitando de en medio las partes aburridas».

Esto no deja de ser un tipo de persecución en formato de «flujo de datos», una especie de supervisión exterior aleatoria, y es por ello por lo que uno de los temas principales en la música de Holly Herndon —y que es clave en varios de

sus álbumes, *Movement* (2012) y, sobre todo, *Platform* (2015)— es la vigilancia institucionalizada y la utilización de los datos privados por parte de las grandes corporaciones. Herndon afirma que no se puede mantener un discurso optimista con la tecnología si no se sostiene, a la vez, una dura crítica sobre su funcionamiento y su implantación en la sociedad. «La gran cuestión es cómo incrementar las conexiones entre humanos: que los datos de internet no sean una catarata de mensajes irracionales y sin sentido, y ayuden a crear un discurso colectivo. La tecnología debería ser un apoyo a nuestro deseo de humanidad. Sabemos que no tenemos ese poder, pero es una idea que debe estar en nuestro discurso, pues es la única manera de demostrar que, en el uso de internet, hay mejores alternativas.» Toda esta gravedad en su discurso, con su fuerte conceptualización, debe tener también su faceta lúdica para que funcione, y en el caso de Herndon consiste en llevar esta teoría tan arraigada en la academia —emisiones electroacústicas, el código fuente de un estado de Facebook como objeto sonoro, tal como los definió Schaeffer— a un plano discursivo más ligero: en directo mantiene un diálogo con el público, que envía mensajes vía móvil en tiempo real —esas comunicaciones se convierten en datos, o en órdenes, creando una reacción espontánea que puede acabar en alboroto—, y utiliza su voz para surfear sobre la información en red en constante movimiento. Y, por supuesto, utiliza algún beat techno aquí y allá, como recomienda Herndon. «Los bombos son como la sal: necesitas un poco para que absorbamos las ideas de manera adecuada, pero conviene no pasarse con ellos.»

Perspectivas de género

Desde prácticamente el comienzo de la música electrónica, muchas mujeres han tenido participación activa en su desarrollo. La mayor popularizadora del theremín fue Clara Rockmore; en las vanguardias de los años sesenta siempre han desempeñado un papel reconocido pioneras del drone como Eliane Radigue o Pauline Oliveros, las figuras más reivindicadas del equipo del BBC

Radiophonic Workshop han sido Daphne Oram y Delia Derbyshire; Suzanne Ciani y Laurie Spiegel están reconocidas como dos de las mayores expertas en sintetizadores Buchla —de la familia de los modulares— y no ha habido mayor virtuosa del sintetizador Moog con teclado que Wendy Carlos. Posiblemente porque la música electrónica desde el principio planteaba un horizonte filosófico posthumano, en el que cuerpo y tecnología se unían en una abstracción cíborg, en este territorio se ha dado menos importancia a la distinción de sexos que en otras músicas con un componente dionisíaco más poderoso, e incluso cuando la música de baile ha celebrado el cuerpo, el baile y el individualismo, ha sido a partir de colectivos gays, como explica el surgimiento de la música disco y el house. En la primera fase de la música rave incluso llegó a darse una práctica disolución del deseo sexual: bajo los efectos del éxtasis, que aumenta la conexión empática y rebaja la libido, en las fiestas no había mujeres y hombres, sino ángeles asexuados. Solo cuando la música se distanció de ese estado virginal y se hizo más dura o blanda, y cuando las drogas dejaron de funcionar como agentes de cambio, y únicamente de la fiesta, fue cuando empezó a hablarse de estilos inclinados a lo masculino (jungle) o a lo femenino (trip-hop; recuérdese a Tricky y su libertad para el *cross-dressing*).

Sería, por tanto, incorrecto decir que las mujeres han estado silenciadas en la música electrónica, pues su papel se ha señalado —aunque parcialmente— desde el origen de su práctica y su estudio, y sin embargo también sería incierto asegurar que se ha reivindicado su papel con plena justicia. En ese aspecto es donde la academia de siempre ha generado en los últimos tiempos un nuevo discurso, arraigado en el feminismo, que fomenta el análisis de la música electrónica —tanto la más experimental como la integrada en el circuito mainstream del baile y los clubes— también desde una perspectiva de género, alimentado por el auge de la rama de la antropología que conocemos como estudios culturales —asentada en las universidades anglosajonas desde la década de los noventa— y la teoría *queer*. Si tomamos la historia como una sucesión de ciclos cortos, la música electrónica en su conjunto podría presumir de ser una

disciplina abierta, tolerante e igualitaria en muchos aspectos: nunca se le ha negado a Kelly Hand, por ejemplo, su papel esencial como pionera del techno de Detroit, mientras que la principal figura en el rescate del beat electro en los primeros años del intelligent techno fue Andrea Parker; no se discute el papel de artistas como Ikue Mori o Kaffe Matthews en la vanguardia experimental de los noventa, y pocos faros más luminosos ha habido en la proyección de los sonidos electrónicos hacia la esfera pop que Björk. Y, sin embargo, esto no es suficiente, y tampoco justo. La globalización constante, con la que se han incorporado nuevos públicos, se han añadido nuevos territorios y —en gran parte— se ha ido olvidando el pasado, obliga a resituar el enfoque y volver a reivindicar el papel de la mujer en la historia colectiva de la música electrónica, porque lamentablemente, aunque las historias recojan nombres como Oliveros, Radigue o Ciani, el público en general no sabe ni siquiera que estas han existido. A la larga, se ha dado un silenciamiento en parte que, en origen, nunca se había planteado de manera premeditada; ha sido un olvido por desidia. De ahí que muchas de las reediciones publicadas en la última década hayan tenido un doble interés: recuperar un pasado perdido y reivindicar a mujeres olvidadas; Young Americans —un subsello de Modern Love— publicó entre 2010 y 2012 tres antologías de Daphne Oram, entre 2014 y 2016 Trunk Records ha recuperado trabajos raros y sustanciosos de Delia Derbyshire, además de recordarse con insistencia que le pertenece la autoría del famoso tema principal de la serie *Doctor Who*. Este proceso ni siquiera ha estado exento de humor: en 2008, el sello Faitiche —propiedad de Jan Jelinek, uno de los mayores talentos del dub crujiente alemán— publicó las cintas de Ursula Bogner (1946-1994), una farmacéutica alemana, alumna del fundador del Studio für elektronische Musik de Colonia, Herbert Eimert, que habría estado grabando composiciones de cariz electroacústico por hobby en su casa durante años, sin haber querido publicarlas jamás. Ningún dato más existe sobre Ursula Bogner, solo un par de fotos que podrían ser las del mismo Jan Jelinek travestido, pues la sospecha es que en realidad Jelinek se inventó la historia para rendir homenaje al viejo sonido

elektronische alemán y reclamar atención sobre aquellas mujeres olvidadas de los sesenta.

El otro espacio de mejora en el que debe trabajar la comunidad electrónica no es solo el de las recuperaciones históricas, sino el de la igualdad en el reconocimiento y la inclusión sin fisuras. «A mí me han juzgado por ser mujer, no por ser DJ o por producir música. Me parece muy injusto», me explicaba Nina Kraviz durante una entrevista, poco después de una polémica sostenida en internet a propósito de una pieza documental para la web *Resident Advisor* en la que aparecía hablando dentro de un baño de espuma. «Tengo que soportar prejuicios a diario y no es fácil, soy una chica sensible y hay comentarios que me afectan. Lo he pasado muy mal.» Nina Kraviz, como otras mujeres en la música electrónica, debe cargar con la cruz de ser juzgada continuamente por quien es y por lo que hace (inapropiadamente, a ojos de muchos), y no por lo que realmente es su trabajo. En 2002, durante una rueda de prensa que ofreció antes de su concierto en el festival Sónar de Barcelona para presentar *Vespertine*, Björk ya se quejaba de lo mismo. «El disco se entendió mal, ninguno de los temas estaba producido por Matmos. Los produje todos yo. Igual es que porque soy mujer mucha gente cree que no sé hacerlo. Sí que puedo producir, pero también necesito trabajar con ingenieros porque escribo la música con lentitud y necesito acompañar mi trabajo con pequeñas excentricidades y porque me gusta colaborar con gente. No soy una caprichosa que piensa que lo puedo hacer yo todo sola; la música es, antes que nada, un lenguaje, es comunicación.» Trece años después, Björk repitió una reflexión muy parecida en una entrevista para la revista *Pitchfork Review* que terminó volviéndose viral, y que marcó el quilómetro cero —gracias a la amplificación del mensaje que proporciona internet— de una reivindicación que ya no tiene vuelta atrás: igualdad, respeto y reconocimiento.

5. Música acuática: conexiones entre la tradición clásica y el ambient

ELECTRÓNICO

Bach era un gran remezclador.

FRANCESCO TRISTANO

La música contemporánea en la actualidad es un terreno fértil aunque desestructurado, una escena invertebrada en la que ya no existe una columna central con suficiente fuerza —como podían tenerla los tres principales bloques creativos, dodecafonismo, atonalidad y neoclasicismo, durante las primeras décadas del siglo pasado— para sostener un discurso más o menos cohesionado a lo largo de la historia reciente. Durante un tiempo pareció que la música occidental vinculada a la tradición clásica —es decir, escrita sobre partitura, compuesta con paciencia y pensada para su presentación pública en una sala bien preparada acústicamente, ejecutada por un conjunto variable de músicos— prácticamente había desaparecido a finales del siglo, al menos en su dimensión popular. El diagnóstico, que tenía más sentido como deseo que como realidad —el deseo de que lo «popular» hubiera vencido en la guerra cultural contra lo «culto»—, no dejaba de esconder un hecho, y era que la música contemporánea tenía graves problemas para conectar con audiencias extensas y durante largo tiempo. Se daba algún que otro caso de obra sinfónica que alcanzaba el mainstream —la *Tercera Sinfonía* de Henryk Górecki, por ejemplo— y algunos compositores educados en la tradición occidental llegaban a públicos más amplios, pero siempre a cambio de acompañar su música con un discurso atractivo —John Cage y sus experimentos con el silencio y la filosofía oriental; Steve Reich regresando a la tonalidad a la vez que escarbaba en sistemas armónicos no-occidentales—, o de cruzarlo con otros lenguajes de fácil asimilación, como el rock o el jazz.

En este tránsito hacia la hibridación discreta, una rama del frondoso árbol de

la composición contemporánea se ha encontrado con la música electrónica. Habría que decir que buena parte de la música electrónica primitiva es plenamente *avantgarde* —lo que va de Pierre Schaeffer hasta los discípulos de Stockhausen, la estética del drone y buena parte del ambient—, y precisamente por eso el reencuentro de los caminos, después del punto de inflexión que marcó el fenómeno rave, no fue nada traumático, y desde los años noventa se producen conexiones puntuales en las que algunos productores electrónicos desean mostrar su afecto hacia la vanguardia de la segunda mitad del siglo XX: en su trilogía «rubato» —*Die Roboter Rubato, Replicas Rubato* y *Oh, No! It's Rubato* (1997-2001)—, Terre Thaemlitz tomaba como punto de partida la música de Kraftwerk, Gary Numan y Devo para escribir variaciones románticas al piano, en un estilo casi chopiniano, y la obra del productor mexicano Murcof, desde 2002 hasta la actualidad, pasa por darle a su ambient una consistencia firme gracias al sampleo de cuerdas y teclas tomadas de grabaciones de Morton Feldman o Arvo Pärt, que encajan de manera armoniosa con su despliegue de glitches y sus pulsaciones dub; en 2016, colaboró con una pianista francesa, Vanessa Wagner —poderosísimo es ese apellido—, afamada intérprete de Scriabin, Britten y Berio, para trabajar en un álbum de síntesis de electrónica atmosférica y fraseos flotantes de piano. Las menciones y los diálogos con la música contemporánea se han ido haciendo cada vez más constantes y seguros en su convicción —es como si una nueva generación de productores electrónicos y renegados del postrock hubieran leído con atención las páginas de *El ruido eterno*, el gran ensayo divulgativo de Alex Ross sobre la música del siglo XX a partir de la revolución modernista—, y de esa área de actividad, calidoscópica, sesuda, a veces incluso punk, salen fricciones interesantes: compositores como Tyondai Braxton, que después de haber tocado el bajo en Battles, una sólida banda de rock matemático, han explorado el lenguaje de la orquestación mezclada con procesos computacionales, situándose en un espacio caótico entre el serialismo, el free jazz y la IDM desencajada. Dan Deacon, que en su

apoteósico álbum *America* (2012) encontró la manera de llevar al terreno sintético la gran tradición clásica de Estados Unidos, la que va de Aaron Copland a Steve Reich. Todo este fenómeno es un largo proceso de cita —sample, loop u homenaje—, reciclaje inteligente y apertura de una nueva zona de investigación.

Hablando de reciclaje, del mismo modo que el hip hop tiene uno de sus rasgos de identidad en el sampleo de las fuentes clásicas de la música negra, una parte del ambient contemporáneo —en sellos como Leaf, Infiné o Type Recordings— acude con normalidad a la música clásica como vivero de inspiración. Una de las estrategias más habituales dentro de la IDM y el ambient es la de, sencillamente, samplear y tratar: Celer publicó en 2016 *Plays Schubert*, hora y media de evoluciones estáticas tomadas de una grabación del quinteto «La Trucha» de Franz Schubert reducida a un drone; Fennesz editó el mismo año *Mahler Remix*, un proceso digital de secciones de cuerda editadas a partir de grabaciones de las sinfonías de Gustav Mahler, y en 2010 otro compositor de la escena drone, Pat Maherr con su alias Indignant Senility, entregó al sello Type *Plays Wagner*, un amasijo de ruido extraído de vinilos desgastados en los que originalmente había una selección de los mejores pasajes de *El anillo del Nibelungo*. En otro trabajo de un carácter parecido, *On Bach* (2010), el compositor digital Sutekh decidió tratar vía MIDI, como si fueran diferentes instrumentos conectados, varias grabaciones de piezas de órgano, corales y suites para clavicémbalo de Johann Sebastian Bach, borrando por el camino el estilo característico del compositor, pero conservando la esencia barroca y contrapuntística de las composiciones originales.

Por supuesto, tras el sampleo la siguiente estrategia más utilizada es la del remix, que rara vez ha dado resultados satisfactorios: quizá sí en lo económico —el misterioso compositor francés Arandel recibió el encargo de la compañía aérea Air France de remezclar el segundo movimiento del *Concierto para Piano n.º 23* de Mozart, y todavía hoy suena la pieza para relajar a los pasajeros antes de que el avión despegue—, pero en lo exclusivamente artístico es un terreno

que aún necesita sofisticación y mucho perfeccionamiento, y que no suele distinguirse de esas recopilaciones horribles de adagios para momentos de relax o para dormir a los bebés. Desde 2005, el sello alemán Deutsche Grammophon activa con intermitencia una colección, ReComposed, en la que se pide a artistas de la música de baile que hagan versiones electrónicas —y a veces incluso tirando a marchosas— de una pieza básica del canon occidental: Matthew Herbert intentó reconstruir la décima sinfonía de Mahler —de la que solo existe un fragmento escrito del primer movimiento—, Carl Craig y Moritz von Oswald fueron a por los *Cuadros de una exposición*, de Modest Mussorgski, y dos composiciones de Maurice Ravel, la *Rapsodia española* y el *Bolero*. La serie ReComposed prolonga hasta las últimas consecuencias una manera de pensar de estos últimos años —seguramente incorrecta, todo sea dicho— que consiste en presuponer que la música clásica alcanzará un nuevo público si se alía con la música de baile y, viceversa, que la música electrónica adquirirá prestigio si se presenta en un auditorio sinfónico con unas potentes secciones de cuerdas y vientos —y de ahí iniciativas tan dudosas como los conciertos de Jeff Mills o Carl Craig con orquesta sinfónica, o el entretenido proyecto *Ibiza Classics* de Pete Tong acompañado por la Heritage Orchestra, que revisa algunos temas clásicos del house y el techno y que se ha presentado indistintamente en el Royal Albert Hall de Londres y en un hotel del grupo Pacha en la isla blanca—. En todo caso, la solución no pasa por el mash-up ni el remix, sino por la reinterpretación inteligente, algo que supo entender al poco tiempo el equipo de ReComposed al invitar a Max Richter al proyecto para darle un giro interesante a *Las cuatro estaciones*, el celebérrimo ciclo de conciertos venecianos de Antonio Vivaldi, y que se convirtió en un inesperado fenómeno superventas y en el gran acierto conceptual y económico de la serie.

Richter escribe su música sobre partitura, trabaja con pequeñas orquestas, pero cuando le interesa trabaja con programas de composición —el popular Sibelius, software que permite traducir los sonidos en notación occidental, y que no solo elimina el problema de las transcripciones de las notas, sino también el de

aprender solfeo—, y ocasionalmente adorna sus obras con remates electrónicos. Así que, para él, la técnica del remix pertenece a otra tradición: cuando empezó a publicar sus trabajos en solitario, Richter venía de la escuela posminimalista de escucha amable y estructura casi pop, un terreno del que han surgido varios de los nombres importantes de esa escena «indie classical» que ha conectado con públicos amplios —Nico Muhly, Jóhann Jóhannsson, Bryce Dessner o Jonny Greenwood, el guitarrista de Radiohead— y ha creado mientras las condiciones mínimas para que se articule alrededor un circuito mundial de salas pequeñas, programas modernos y alianzas de músicos que, siguiendo el ejemplo de formaciones veteranas como Bang on a Can o Kronos Quartet, tocan en festivales de pop o en el circuito off de la música clásica. Max Richter no escribe sinfonías, ni extensas piezas corales, sino miniaturas de cámara con textura reflectante que funcionan muy bien como escucha privada en casa o en programas de danza o bandas sonoras de cine independiente. Su versión de Vivaldi, pues, la planteó como una re-composición —y no como un remix—, intentando saber qué podría interesarle al público del siglo XXI de la partitura original, y presentársela como si Vivaldi hubiera escrito la música hoy. Tanto por resultados como por atrevimiento, es el trabajo más exitoso de Richter junto con *Sleep* (2015), un programa de casi ocho horas de duración pensado para acompañar durante el tiempo de descanso, desde el momento en que el piano y las cuerdas inducen al sueño, y hasta el despertar dulce que suele producirse durante la última media hora de la obra, «Dream 0 (Til Break of Day)».

Del cine al infinito

Max Richter es uno de los compositores más solicitados del momento para componer bandas sonoras. No está aún en la lista A de Hollywood, allí donde figuran los favoritos de los grandes estudios —los discípulos de John Williams, todo lo que va de Howard Shore a Michael Giaccino, pasando por Alexandre

Desplat—, pero sí ha figurado en algunos proyectos de alta consideración, como la serie de HBO *The Leftovers* o las cintas de animación del director israelí Ari Folman, *Vals con Bashir* (2008) o *El congreso* (2013). El cine suele ser un territorio conservador en lo estrictamente musical y los productores que arriesgan su dinero prefieren grabar con grandes orquestas y autores que no den disgustos, pero poco a poco algunos compositores que provienen de la escena independiente han ido colándose en proyectos de envergadura: Jóhann Jóhannsson supo desenvolverse con un estilo entre planeador y orquestal en títulos significativos de la ciencia ficción —*La llegada*—, casi tanto como lo ha sido Hans Zimmer, el mayor gigante de la música para películas en las últimas tres décadas. Curiosamente, Zimmer empezó en Hollywood filtrando sus arpegios sintetizados en cintas como *Black Rain* (1989), y aunque se hizo rico y famoso con *El rey león*, esos sintes envolventes seguían apareciendo en títulos de culto como *La delgada línea roja*. En los últimos años, Zimmer es sinónimo de tensión espectacular, y en la técnica de subrayar los crescendos orquestales con capas profundas de electrónica crispada, que siempre llegan a un punto de paroxismo que culmina en catarsis como en *Origen* o *Interstellar*, dos de sus aportaciones más poderosas para las películas de Christopher Nolan. Normalmente, la música para cine no suele tener mayor vida fuera de su contexto —el montaje final—, salvo para el nutrido conjunto de fans que compran esos discos, pero Zimmer ha creado escuela: su música punzante se utiliza también, sin descanso, en publicidad y cortinillas de televisión.

Este tipo de épica resonó durante un tiempo en la escena electrónica, gracias sobre todo a la mediación de Joseph Kosinski, el director al que Disney encargó la dirección del *reboot* de *Tron*, película de los ochenta que fusionaba animación por computadora con imagen real y videojuegos, y que había contado con una banda sonora electrónica de Wendy Carlos. Kosinski pensó en Daft Punk para escribir la música de la segunda parte, y el dúo francés respondió con una fanfarria entre cósmica y zimmeriana que sacrificaba el lenguaje en el que se movían más cómodamente, el del house, el disco y el electro, para urdir una

densa maraña de cuerdas espectaculares y sintes antiguos. En su siguiente película, *Oblivion* (2013), Kosinski llamó a Anthony Gonzalez, M83, que mantuvo la tensión explosiva característica de la escuela Zimmer, pero sin recurrir a la orquesta en primer plano. En su caso, admitió sus limitaciones, pero se conservó el efecto heroico. El ejemplo de *Oblivion* y M83 en realidad es testimonial, porque salvo en obras muy íntimas y financiadas con capital controlado por productores al margen de los grandes estudios, es difícil que una banda sonora cien por cien electrónica tenga un completo protagonismo en las películas pensadas para el mercado comercial. Preguntándole una vez al respecto a Alexandre Desplat, no dudó en afirmar que aquello era «una moda que pasará pronto». Pocos directores arriesgan tanto en un aspecto tan secundario en el fondo, y por eso son tan poco frecuentes las alianzas entre un productor espacial, como Cliff Martinez, y un director de prestigio, como Steven Soderbergh: los arpegios sintéticos de Martinez y sus capas de ambient tóxico se pueden escuchar en *Solaris*, *Traffic* y la serie de televisión *The Knick* —una ucronía musical, pues las volutas rizadas de sinte ambientan una historia de médicos en el Nueva York de 1900—. Martinez, como Zimmer, ha creado su propia escuela: en la televisión de los últimos años la banda sonora es una pieza fundamental del éxito de muchos títulos, y más si se integran en el ambiente asfixiante —los drones que subrayan la primera temporada de *True Detective* o *The Girlfriend Experience*— o realzan la pátina tecnológica o retro, como los punteos ochenteros de Mac Quayle en *Mr. Robot* o *Scream Queens*, o los de Kyle Dixon y Michael Stein —dos de los cuatro miembros de la banda electro Survive— en *Stranger Things*.

Pianos en el espacio

El encuentro entre música de ascendencia clásica y de descendencia electrónica se da por dos motivos principales. El primero es puramente tímbrico: los sonidos encajan, hay una continuidad lógica entre el color de una frase tocada con

cuerdas y el timbre que surge cuando esa misma muestra se trata de manera digital y se extrae un zumbido envolvente. Buena parte de la escena drone funciona a partir de esa premisa: tomar un fragmento de violín, de piano o de oboe, y extenderlo como un paisaje inacabable, modulando los tonos de color y las sensaciones emocionales, que es como funcionan productores como Svarte Greiner, Jacaszek o Machinefabriek. El rango de dificultad puede variar —desde el tono prácticamente inalterable que distingue buena parte del trabajo de William Basinski o casi todo el de Celer— al enriquecimiento de la base deslizante con arreglos reales para cuerda o viento, orquestaciones fugaces que añaden un mayor grado de complejidad, que es lo que encontramos en artistas como el belga Kreng. Pero el segundo motivo tiene más que ver con la estructura libre de la música, y no tanto con la coincidencia del color armónico. Decir que la música clásica tiene una naturaleza elástica y es proclive a reescribirse podría sonar como una afirmación inconsistente si partimos de la idea de que los músicos y los directores de orquesta trabajan sobre partitura, y que esas hojas de papel son una carta de navegación que hay que cumplir al pie de la letra.

Ahora bien, ¿cuál es la versión absoluta, la más fiel, de una sinfonía de Mahler, por ejemplo? En el mercado, o en Spotify, podemos encontrar decenas de grabaciones diferentes, todas con la misma música, pero todas distintas: hay decisiones que deben tomar los intérpretes y que no están sobre el papel; dónde colocar los acentos, dónde detenerse y dónde enfatizar, qué instrumentos utilizar exactamente —sobre todo de qué época—, qué volumen debe tener cada uno de ellos. Una de las funciones de un director de orquesta es *ecualizar* el sonido que le llega, trabajar como si estuviera al frente de una mesa de mezclas, y por eso todas las orquestas suenan distintas, y algunas nos suenan mejor que otras. En la música anterior a Beethoven, las elecciones en la interpretación son aún más libres: muchas partes de los conciertos para instrumentos solistas —las llamadas *cadenzas*, concepto que tomó Luciano para dar nombre a su sello de minimal house— no están escritas, y el intérprete puede, y debe, improvisar libremente. Cuando el pianista Francesco Tristano dice que Bach era un gran remezclador, se

refiere a que en la música barroca no había un sentido de la propiedad como en el siglo XIX, y los artistas eran libres de tomar ideas de otros músicos sin necesidad de acreditarlas —era como samplear— o repetirse todas las veces que hiciera falta. En la música clásica, si nos olvidamos del corsé de las instituciones más rancias, aún sigue vivo ese espíritu de libertad, de creación sobre lo ya existente, que es tan propio de la música con medios electrónicos: hay unas reglas aparentes, pero podemos saltárnoslas.

Habría un tercer motivo: la tecnología es bienvenida y en ningún caso se rechaza, y eso pasa por saber aprovechar la acústica de los espacios como convenga al compositor. La música religiosa de Bach está escrita para que suene en las capillas de las pequeñas iglesias luteranas de Alemania, y por eso tiene ese efecto cálido de eco, del mismo modo como que Tim Hecker decide grabar en iglesias «por sus propiedades acústicas; cuando suena una nota sueles tener unos quince segundos de eco que afectan al sonido y le dan un toque limpio, la reverberación es casi clínica». Y ese afán de evolución técnica es el que explica el paso del clavicordio al pianoforte y más tarde al piano moderno, hasta llegar al sintetizador: es una cadena de acontecimientos que tiene un efecto retroactivo, porque incluso hoy se piensa cómo mejorar el piano y adaptar el instrumento al siglo XXI. Algunos compositores, como Sylvain Chauveau, Hauschka, Chilly Gonzales o Goldmund, se acercan al piano de manera muy económica, buscando la textura limpia y el espacio que aportan las notas, pero otros, como Nils Frahm, entienden el piano igual que un instrumento con mucho más poder, al que se le pueden extraer posibilidades inesperadas, ya sea usándolo como un secuenciador al estilo Tangerine Dream o como un instrumento de percusión mediante el golpeo de la caja con la mano.

Para el pianista Francesco Tristano, se trata de la búsqueda de un nuevo estándar, lo que el llama el Piano 2.0: estudiar el piano y sacarle el máximo partido según qué tipo de música se quiera tocar con él. «El piano siempre ha sido el instrumento del futuro», afirma. «Es un error vivir en el siglo XXI y

pensar en el piano como una cosa del pasado, del siglo XIX. Cuando aparecieron los primeros pianos, los compositores se hacían cruces: era una extravagancia total, y ha ido adaptándose a las nuevas tecnologías; es un precursor absoluto de los sintetizadores. Para mí, el piano es protosíntesis analógica. El piano esconde sonidos que no sabemos todavía que tiene: hay que buscar dentro, en la caja, y también en el teclado: encontrar clusters a partir de semitonos, como hacía Stockhausen, o tocar con la palma de la mano, como Berio.» Incluso cuando Francesco interpreta una suite de Bach, busca en el teclado recursos que este nunca indicó en sus partituras —de hecho, Bach indicaba muy poco— y juegos con los pedales, acentos en la tesitura aguda e incluso coloca objetos dentro del piano para que la música suene distinta. Cuando grabó su primer disco para Deutsche Grammophon, *bachCage* (2011), lo hizo en los estudios Planet E de Carl Craig, uno de los templos del techno de Detroit, y pidiendo a los ingenieros que situaran los micrófonos en lugares que nunca admitiría un sello ortodoxo —lejos del piano e incluso dentro del instrumento—. Francesco Tristano es uno de los pocos intérpretes de música clásica que toca regularmente en auditorios de todo el mundo y que tiene una vida paralela en el circuito de la música electrónica —una semana típica de trabajo suya puede incluir un set de baile en Ibiza y un programa barroco en Dresde o París—, pero su importancia no está en cómo gestiona su carrera, sino en cómo persigue sonidos únicos: al hacer techno, confía en el piano como fuente que más tarde pasa por el sampler y los programas de edición, y lo convierte así en un tejido móvil de sonidos burbujeantes, como en su disco *Auricle / Bio / On* (2008). Antes que él, ya trabajaron en una línea parecida artistas sonoros como Kenneth Kirschner —autor de la serie *Post_Piano* con Taylor Deupree en el sello 12k, y de más de una treintena de discos en los que el piano salta al dominio digital— y Ryuichi Sakamoto en su proyecto junto a Alva Noto, que tras el éxito inicial de *Vrioon* acabó convirtiéndose en una trilogía a la que se añadieron *Insen* (2005) y *Summvs* (2011).

Este es un terreno poroso —no se sabe dónde acaba el espacio clásico y dónde empieza lo puramente electrónico— y los límites son cada vez más difusos. Ahí está la garantía de que, en los años por venir, esta antigua zona de nadie que pocos se atrevían a cruzar en otro tiempo vaya a ser, casi con toda seguridad, un territorio de paso en el que se van a dar más y más contactos inesperados, y en los que va a resultar imposible, no ya saber en qué espacio está cada artista, sino de cuál vino originalmente y a cuál pertenece en realidad. El compositor islandés Ólafur Arnalds, que empezó haciendo música para pequeños *ensembles* en el sello Erased Tapes, casi aspirando a ser el nuevo Michael Nyman, ha terminado por grabar discos de piano solo, proyectos de pop en sellos como Decca, un disco de versiones con acompañamiento electrónico de Chopin y formando el dúo Kiasmos, que mantiene su gusto por el lenguaje tonal, pero en forma de trance a la manera del sello Kompakt, adecuado para minutos de euforia en un club donde el sudor se evapora del cuerpo y cae del techo, al cabo de unos instantes, licuado de nuevo. A este campo va a ser imposible ponerle puertas.

9

GUETO GLOBAL: MUTACIONES DE LA MÚSICA ELECTRÓNICA EN LA PERIFERIA DE OCCIDENTE Y LA PROLIFERACIÓN DE ESCENAS LOCALES

> Mi jerga resuena como un bongo / y bate como un par de alas. / Desde el Congo hasta Colombo / no puedes mejorar mi rollo.
>
> M.I.A., «Sunshowers»

La música electrónica, no siendo un género sino un proceso creativo, es por definición un acontecimiento posgeográfico. A diferencia del jazz o el reggae, no tiene un origen localizable en el mapa, y su actividad y su desarrollo no están vinculados a una tradición local concreta: gracias a su indefinición —sea experimental o comercial, intelectualizada o de baile, con existencia material en formato disco o solo localizable en la vastedad online—, ese ente impreciso que engloba todos los sonidos electrónicos consiste en una actividad líquida, organizada alrededor de una red extensa de clubes o festivales, sellos, productores y agencias de contratación, y como en cualquier red, no existe un epicentro fijo en torno al cual orbite todo el fenómeno en su conjunto; hay centros volátiles y cambiantes, pero nunca jerarquía o verticalidad. Volviendo a una idea que causó fortuna en la década de los noventa, tomada de las ideas de los filósofos Gilles Deleuze y Félix Guattari, la música electrónica —y más concretamente su escena, su área de actividad— es rizomática: como el rizoma —o lo que es lo mismo, un tubérculo, como la patata o la zanahoria—, no tiene una raíz que determine un desarrollo de abajo a arriba, ordenado en rangos

jerarquizados, sino que su naturaleza estructural es por completo horizontal, sin que se den en ella estratos privilegiados ni puntos de arranque comunes. Un concierto de rock o música clásica sería, por definición, vertical: la mirada del espectador se dirige al escenario, y el escenario es el centro dominante de la actividad, en el que se concentra toda la atención y todos los sucesos; pero en un club no hay centro, el DJ puede estar escondido, solo importa la música y la gente que baila en la pista, y en la pista no hay ningún metro cuadrado más importante que otro —esta idea la rebatiremos en parte en el capítulo siguiente, pero por ahora démosla como válida, como una ley inquebrantable.

Por eso, a lo largo de los años, uno de los fenómenos que mejor ha caracterizado la evolución de la música electrónica en todas sus posibles manifestaciones ha sido su imparable extensión a nivel mundial y la conquista de todos los territorios, sin que haya un vértice de poder distinguible desde el que se dirija el proceso. En el country ese centro existe: su capital todavía es Nashville. En el hip hop también: son las grandes ciudades de las tres costas de Estados Unidos. El rock y el pop, aunque asimismo sean realidades posgeográficas —su lógica es la del mercado global, a partir de los mecanismos de desarrollo del capitalismo tardío—, se entienden casi exclusivamente partiendo del uso del inglés y es un negocio dirigido por un selecto grupo de compañías transnacionales con un origen principalmente anglosajón. La música electrónica, en cambio, no tiene centros de poder, sino focos de influencia. Londres, Berlín, Nueva York o París no son más importantes que Ibiza, Punta del Este, Medellín, Ciudad del Cabo o Tokio, porque su vigor no depende de un negocio que lleva años profundamente descentralizado, sino de la capacidad que puedan tener sus escenas locales para estar en la vanguardia creativa, y conectarse con comunidades similares en otras partes del mundo. La famosa frase atribuida a Aphex Twin —«en música electrónica eres tan bueno como el último disco que has publicado»—, y que recomienda medir el prestigio a partir de los resultados del presente, y no de los réditos del pasado, puede aplicarse con total eficacia también a los variados focos de actividad que palpitan en el mapa posgeográfico:

la influencia solo está vigente mientras las comunidades creativas estén participando de algo nuevo. Las grandes capitales tradicionales no tienen carta blanca, y el más claro ejemplo sería la (casi) intrascendencia actual de Chicago: la ciudad en la que nació el house hace tiempo que languidece en su anemia creativa, solo maquillada por la aparición en los últimos años del microgénero conocido como footwork, fundamentalmente popularizado por Planet Mu, un sello inglés.

En gran medida, la realidad posgeográfica de la música electrónica da la razón al sociólogo canadiense Marshall McLuhan, que en los años sesenta empezó a identificar el afortunado concepto de la aldea global: en la escena de clubes ha ido dándose un proceso de acercamiento cultural entre comunidades distantes, de intercambio de ideas sin el arbitraje de líderes totémicos, estrechando así los lazos de colaboración con resultados fructíferos; asimismo, y como efecto negativo, este proceso ha tendido a veces a que se vulgarizara o simplificara el discurso —copiar lo que funciona como atajo hacia el éxito—, mal necesario y quizá inevitable. Todo esto lo que termina de dar es la idea de que la música electrónica es una especie de esperanto sonoro inteligible en todo el mundo, con una amplia gama de variedades fonéticas según esté produciéndose en Alemania o Brasil, en Singapur o Venezuela. Años atrás, el relato histórico de la música electrónica era el del nacimiento y desarrollo de estilos específicos —techno, drum’n’bass, trip-hop—, generalmente en ciudades al margen del territorio del pop hasta la década de los noventa —Detroit, Frankfurt, Bristol—, y de cómo esos fenómenos empezaban a resonar cada vez con más fuerza en otros rincones del mundo. Tras la crisis del superclubbing en Gran Bretaña en el cambio de siglo, las grandes franquicias como Pacha o Cream y las agencias de contratación de los DJs más cotizados tuvieron que buscar oportunidades en mercados vírgenes: Uruguay, Rusia, Tailandia, Túnez. En este tránsito no solo se produjo una expansión del negocio y una revalorización de los cachés de los profesionales, sino una exportación de la influencia, y de este modo el nuevo sonido del house progresivo, el dubstep, el trance o el minimal alemán

comenzaron a calar en comunidades locales que más tarde se incorporaban al mercado global aportando ligeras variaciones, renovando el intercambio de sangre entre un ecosistema cultural y el otro.

No es en absoluto anecdótico el hecho de que, a principios de siglo, algunos de los artistas más interesantes en esos géneros fueran sudamericanos: los brasileños DJ Marky y DJ Patife irrumpieron en la estancada escena jungle de 2001 grabando para sellos ingleses como V Recordings, C.I.A. o Movement, y combinando el liquid funk al estilo de Fabio y High Contrast con samples de samba o bossa nova —«LK "Carolina Carol Bela"», «Só tinha de ser com vocé»—; el DJ argentino Hernán Cattáneo se alzó rápidamente como uno de los héroes del house progresivo, compitiendo en fama, pericia técnica y carisma extático con gigantes ingleses como Sasha o James Zabiela, y la escena minimal alemana estuvo impulsada en gran medida, en sus primeros años, por chilenos de nacimiento asentados en Berlín desde su juventud, como Luciano —tras fundar Cadenza y dejar Suiza—, Ricardo Villalobos o Matías Aguayo, que habían tenido contacto con la música de baile a principios de los noventa asistiendo a las primeras raves organizadas en Santiago. A la vez, se daba otro proceso: las escenas locales, que recibían influencias de Europa en forma de ritmos perfectamente codificados —el bombo sistemático del techno, el breakbeat polimórfico del jungle, la suave y humeante sábana quebrada del trip-hop, la síncopa robótica del electro—, comenzaron a adaptar esos sonidos y a usar las herramientas de producción de manera creativa —y no imitativa— a partir de sus propias tradiciones. Durante la primera década del siglo se dio el asombroso amanecer de un fenómeno, identificado en un principio, y de manera algo paternalista, como *third world beats* —«los ritmos del tercer mundo; hoy preferiríamos decir *global beats*»—, y que Jace Clayton, en su estupendo ensayo *Uproot. Travels in 21st-Century Music and Digital Culture* (2016), bautizó acertadamente como world music 2.0, o el proceso según el cual muchas escenas alejadas de la influencia cultural de Occidente —en ciudades del África subsahariana, el Magreb, el mundo árabe y en Sudamérica— aprovechaban la

tecnología y la influencia de los géneros electrónicos punteros para recrearlos a su manera y más tarde intercambiar el resultado con las escenas occidentales de origen, que lejos de rechazarlo o tratarlo como un souvenir exótico —el diccionario define exótico como «extranjero o procedente de un país o lugar lejano, y percibido como muy distinto del propio»—, lo toman como base para futuras evoluciones de los géneros matriz.

La extensión del uso de internet y su alcance hasta el último confín del mundo ha ampliado el territorio musical, y en la música electrónica se ha aceptado el trueque de influencias y sonidos como algo natural: el techno no solo puede llegar hasta la Antártida, si se lo propone, sino que de la Antártida incluso podría surgir el próximo gran fenómeno cultural de los próximos años; no se ha dado aún el caso, pero no puede descartarse en absoluto. Cuando la mayoría de comunidades europeas y norteamericanas parecían haber llegado al límite, a un punto de creatividad exangüe, la irrupción de la condición posgeográfica de la escena ha insuflado nueva vida a una escena que ya es global, sin fronteras ni centros de dominio fijos. La música electrónica, no es que haya conquistado el mundo, sino que se ha transformado en el mundo en sí, en sus dos planos: el físico / real y el virtual / online.

1. MÚSICAS DEL MUNDO: DEL PATERNALISMO A LA DESCONGELACIÓN POSCOLONIAL

El concepto «world music» es problemático porque, mientras no se demuestre lo contrario —y ese día, en el que recibamos una señal del espacio exterior, sin duda llegará—, toda la música que conocemos es exclusivamente terrestre y fundamentalmente humana, siempre y cuando entendamos como música —también— el trino de un pájaro o el silencio. Es un concepto problemático, y en gran medida perverso, porque a lo que se refiere la expresión «world music» no es a la totalidad del mundo, en un sentido panhumanista en el que hombre,

naturaleza y tecnología formarían un sistema integrado, sino a toda la música que *no* pertenece a Occidente. Por tanto, «world» es una manera eufemística de decir «third world», el tercer mundo: las regiones subdesarrolladas, o en vías de desarrollo, que en el pasado habían pertenecido a los imperios del siglo XIX durante su expansión colonial, con toda la carga displicente e incluso humillante que esa expresión conlleva. No es posible decir «world music» sin que asome un recuerdo de lo que la metrópoli siempre ha hecho en sus territorios parasitados: explotar un filón de riqueza, llevarse el botín sin miramientos, sacar beneficio y no dejar nada a cambio.

Se ha hablado de world music desde hace tres décadas no tanto por el interés genuino hacia la música que se hace en varios y diferentes rincones del planeta, sea en el aspecto estético, sea en el antropológico —algo de eso hay, pero no es un factor central—, sino sobre todo por la oportunidad de mercado que representa la existencia de ese nicho. La economía de la música grabada —al menos antes de la llegada de internet— siempre ha basculado alrededor del mercado del pop-rock, el jazz y la música clásica, ahí es donde ha estado siempre el dinero, y prácticamente todo lo que se queda fuera de esas categorías ha flotado en un limbo marginal al que solo se prestaba atención si se daba un suceso inesperado que distorsionara el mercado y abriera la oportunidad de ganar una fortuna: así ocurrió en los años cincuenta, con la moda del mambo en Nueva York, o cuando el súbito interés por el reggae —vía Bob Marley— en los setenta se extendió por todo el mundo como una mancha de vino por un tejido blanco. Pero si no se producían esos sucesos excepcionales que activaban el sonido de la caja registradora, prácticamente nadie se preocupaba por mimar a ese público dispuesto a consumir los pocos discos que llegaban de África, Asia o América del Sur. En las tiendas de las grandes ciudades americanas e inglesas, por ejemplo, solía haber un stock de importación que se movía poco, y los sellos pequeños no acertaban con la tecla que les permitiera vender sus discos de folclore global, joyas valiosas que describían la variedad y la complejidad del

mundo, pero que estaban condenadas a permanecer en la periferia casi para siempre.

El público occidental de la mal llamada «world music» tenía que conformarse con quedar reducido a las escenas locales, más que participar en el gran mercado global. En países como India, Etiopía o Brasil siempre ha habido una abundante producción, han existido circuitos propios de grabación, manufactura, distribución interna y venta —tanto en vinilo como, después, en el formato casete, más económico y de fácil intercambio—, pero esa música raramente llegaba a los centros culturales de poder, y solo a manos de públicos especializados con un interés específico por los sonidos «exóticos». Si se daba una distorsión afortunada —pensemos, por ejemplo, en la invención de la bossa nova y su cruce con el jazz—, el mercado siempre asimilaba la novedad y la transformaba en material adecuado para su cliente principal. Las escenas locales que han llegado a tener un peso importante en el mercado norteamericano o británico han surgido con cierta regularidad a lo largo de la historia: la salsa, por ejemplo, mantiene un circuito propio en Nueva York desde los años sesenta, y esa cultura *nuyorican* tuvo una incidencia clave en el desarrollo del house vocal de los noventa; sin la influencia del reggae en Inglaterra no puede entenderse en su dimensión completa la explosión post-punk, ni fenómenos posteriores como el trip-hop y el jungle. Pero incluso así, la world music solo ha recibido verdadera y continuada atención a partir de 1986, cuando Paul Simon publicó su álbum *Graceland*, grabado con músicos sudafricanos y que celebraba la idea de una África hermanada, utópica y de postal, y que consiguió vender más de seis millones de copias en sus primeros meses de vida en las tiendas. ¿Por qué un segmento de mercado tan sustancioso decidió, de repente, que le apetecía escuchar música sudafricana, tras una vida entera ignorándola? A Simon le ayudó deslizar las influencias africanas en un discurso pop de fácil digestión, como más tarde lo haría Tracy Chapman, artista de blues con un peculiar giro tropical: fuera por lo que fuera, había demanda, y cuando la industria detecta una oportunidad suele ser como el tiburón que huele sangre en alta mar y se lanza a

por la presa.

La etiqueta «world music» fue, en su origen, una creación semántica completamente artificial: surgió tras una tormenta de ideas en la que participaron, justo tras el bombazo de *Graceland*, diferentes responsables de sellos discográficos, periodistas y dueños de grandes cadenas de venta de discos para encontrar la manera de aprovechar la oportunidad y vender el stock que se acumulaba en las tiendas y nadie sabía cómo clasificar, y que de repente mucha gente empezaba a pedir. La jugada con la world music fue hábil, porque de inmediato existía un nicho de mercado activo y fácilmente renovable ante el que la industria del disco respondía con una lógica perfectamente colonial, excavando todas las tradiciones posibles y, sobre todo, buscando nuevos artistas que pudieran funcionar en la economía musical de Occidente, es decir, fácilmente asimilables por los públicos blancos. Todas las alertas estaban activadas por si volvía a aparecer un diamante en bruto como Paul Simon; así fue como tuvieron sus minutos de fama *one hit wonders* étnicos como la cantante israelí Ofra Haza o Mory Kanté, vocalista guineano e intérprete consumado de la kora que coló en 1987 un single superventas, «Yé ké yé ké», en el mercado europeo (con remezcla acid house incluida). Hay una parte del momento de expansión de la world music a finales de los ochenta que es pura etnomusicología —grabaciones de campo y rescate de músicas de tradición oral, que permitió a todo Occidente conocer a la hipnótica estrella de la música qawwali de Pakistán, Nusrat Fateh Ali Khan, o a leyendas del flamenco como Camarón de la Isla—, pero la principal vía de negocio y exposición estuvo condicionada casi por completo por los gustos del público francés y anglosajón y, por lo tanto, moldeada por las técnicas de la mercadotecnia: se rastreaba el mundo, pero se decidía importar la música si tenía alguna posibilidad de transformarse en pop.

Cuando la escena rave entró en su momento expansivo, a principios de los noventa, el circuito de world music en Europa estaba en su apogeo, y se dieron varias maniobras de contacto e hibridación. Esta relación entre los ritmos de

baile sintéticos con las armonías no occidentales ha sido constante desde entonces, aunque no siempre haya sido estrecha, y cuenta con antecedentes ilustres: la cultura del acid jazz siempre ha tenido aprecio por el afrobeat nigeriano de los setenta y su gran estrella, Fela Kuti, y algunos años antes el ambient —quizá por influencia de la escena new age, que empezaba a hacer suya toda la música de la periferia de Occidente bajo el paraguas del concepto «nuevas músicas»— tenía como uno de sus trofeos el disco *My Life in the Bush of Ghosts* (1984), una grabación simbólica de David Byrne y Brian Eno que, a partir de la novela del mismo título de Amos Tutuola —la historia de un niño que debe enfrentarse a la dimensión espiritual que acecha tras la maleza selvática nigeriana—, se prefiguró como el primer disco completo de sampling a partir de músicas tradicionales, y del cual tomarían buena nota productores de los noventa como Bill Laswell o Raz Mesinai —ambos pioneros de la escena illbient, el primero como productor ubicuo y el segundo como miembro de Sub Dub—, o Bryn Jones, más conocido como Muslimgauze, que hasta la fecha de su muerte, en 1999, dejó grabada una cantidad incalculable de ambient —tanta que todavía hoy siguen apareciendo discos póstumos inéditos— con samples de música del Próximo y el Lejano Oriente, sin haber sido nunca practicante del islam ni haber salido jamás de su estudio en Manchester. Por supuesto, también está la constante y decisiva filtración del lenguaje del dub y, por lo tanto, de la técnica del remix, y el inimitable pálpito rítmico de la música jamaicana, que ha sido decisivo para la configuración de diferentes subculturas de baile, del drum’n’bass al dubstep. En los años noventa incluso se dio el efímero fenómeno del ethno-techno, una corriente de fusión de música rave y aderezos exóticos que obtuvo cierta repercusión comercial a través de artistas como Transglobal Underground, Banco de Gaia o Talvin Singh, o con toda la escena Goa trance que se articuló alrededor del club londinense Return to the Source que, en los mejores casos, buscaba un cruce de culturas honesto y, en los peores, no dejaba de ser un pastiche en el que la tecnología más moderna servía de marco para incrustar postales exóticas como ritmos de la danza del vientre, el sample de un

didgeridoo, una espesa maraña de timbales, una flauta de pan o el ritmo de la tabla india.

De este modo, empezó a cobrar fuerza la idea de que el mundo estaba ampliándose, que el diámetro del globo se estiraba para dar cabida a músicas que surgían de comunidades remotas y que ayudaban a enriquecer nuestra dieta con armonías extravagantes, ritmos complejos y voces con un grano distintivo. De repente, se ponía de moda algún fenómeno imprevisto como la música para bodas y funerales de los Balcanes, el flamenco viajaba a Estados Unidos y la música cubana alcanzaba una audiencia global gracias a la película *Buena Vista Social Club* (1999), de Wim Wenders; empezaba a escucharse en Europa a las nuevas figuras de la música africana —Youssou N'Dour, Salif Keita, Oumou Sangaré— y volvía a activarse la obsesión por Brasil, Colombia y todo el espacio tropical, dormida desde los primeros días del bolero, la bossa y el sonido *tropicália*. La industria promocionaba a sus nuevas estrellas, amplificaba fenómenos concretos como la bachata, el rai del norte de África o la música de los aborígenes de las islas melanesias del Pacífico —muy importante, junto con los ambientes sintetizados de Hans Zimmer, en la banda sonora de *La delgada línea roja* (1998), la película de Terrence Malick—, y para ello utilizaba las estrategias conocidas de siempre: premiando la apariencia pop y de digestión fácil en una música que rara vez se presentaba al público occidental en su formato virgen, tal como existe en su cultura de origen.

Dos de los principales centros de creación de artistas preeminentes de la world music eran Londres y París —y no Bombay, Dakar ni El Cairo—, donde los estudios de grabación y sellos como Real World daban a las nuevas figuras públicas de la música africana o india un diseño sonoro a la medida de Occidente, trabajando con productores que conocían bien los gustos del público, que al fin y al cabo era el que iba a comprar sus discos y acudir a sus conciertos, que empezaron a ser cada vez más frecuentes en las grandes ciudades de Europa.

La world music como fenómeno, más allá de la exuberancia y la calidad de muchas de sus figuras, era una experiencia más cercana al turismo que a la antropología, era una celebración de lo exótico sin involucrarse más allá de lo necesario con una cultura ajena, que hubiera requerido un esfuerzo extraordinario de comprensión. Bastaba con pasar por allí, tomarse la foto y comentarlo desde el confort de la vida en el primer mundo. Si la diplomacia es la continuación de la guerra por otros medios, como decía Von Clausewitz, la world music no deja de ser la prolongación del colonialismo a través del audio, una manera de controlar la materia prima de origen y utilizarla con claros fines comerciales dentro de los mercados metropolitanos, sin que eso repercuta necesariamente en los músicos, ni en las comunidades africanas ni asiáticas de origen, de las que se habían tomado las ideas. Raramente volvía la world music a su raíz, y a su paso dejaba poco más que tierra quemada.

Durante casi dos décadas, la poderosa industria discográfica tuvo el control de qué se escuchaba y qué triunfaba dentro del nuevo mercado de las músicas étnicas. A través de festivales como el itinerante Womad o los Transmusicales de Rennes era posible acotar de manera conveniente cuál era la sensación del momento, y trabajar el nicho del folclore global regulando el acceso a la información de manera selectiva, priorizando África frente a Sudamérica, por ejemplo, y organizando un pequeño star system. Pero como muchas otras características del viejo orden, este control empezó a debilitarse cuando internet abrió nuevas puertas de acceso a la información y organizó canales alternativos de distribución, lo que ha permitido que se dé otro tipo de diálogo entre las comunidades locales periféricas y el mercado occidental, que en realidad dependen poco entre sí —uno es limitado y autosuficiente, y el otro tiene en la world music un activo en el fondo menor, un porcentaje simbólico en el total bruto del negocio—, pero pueden ayudarse si se da una relación simbiótica y honesta. Ese intercambio beneficioso para ambas partes, como bien indica Jace Clayton en el mencionado libro *Uproot*, comenzaría por colaborar, en vez de saquearse mutuamente. Hay un tipo de vampirismo tecnológico del tercer mundo

hacia el primero, en el fondo muy testimonial y poco importante —que pasa por el tráfico de mp3 con los sonidos de moda, fundamentalmente techno, R&B y hip hop, y también de programas pirateados para la producción musical—, y otro del primero al tercero, que es el de la apropiación de la música local con fines crematísticos.

En la cultura electrónica está plenamente aceptado el sampling, y samplear música árabe o africana no debería ser un pecado mayor que samplear funk, melodías de videojuegos o diálogos de películas. Pero como bien razona Clayton, al elegir ese camino —que él puso en práctica en sus primeros discos con el alias de Nettle, como el álbum *Build a Fort, Set That on Fire* (2002), en el que fusionaba breakcore con flamenco, música magrebí y otros aires africanos y árabes—, el único que salía beneficiado de esa práctica era él mismo, y su música no tenía un efecto positivo —o ningún efecto en absoluto— en las culturas de las que había tomado prestado sus sonidos, así que posteriormente decidió colaborar con músicos como el violinista marroquí Abdelhak Rahal o Khalid Bennaji, intérprete de guembri, una especie de banjo de tres cuerdas recubierto con piel de camello que tocan varios pueblos del Sáhara, y la experiencia resultó mucho más enriquecedora como proyecto artístico. Lo que hace Clayton —o sea, viajar, conocer otras culturas, buscar una integración que le permita acceder a música que bajo ningún concepto llegaría nunca a una tienda de Nueva York o Londres— es radicalmente distinto al turismo musical, que por lo general se traduce en música sampleada y con una capa de exotismo. Las dos opciones pueden ser creativamente interesantes, pero la de Clayton es mucho más activa y honesta, y tiene un efecto también interesante entre el público occidental: gracias a su trabajo de campo, nos es más fácil recabar más tarde —gracias a sus mixtapes, las entradas en su blog o los consejos que disemina en sus discos y en sus sesiones como DJ— la información o las pistas para investigar en escenas locales autosuficientes con gran valor artístico.

Para el público occidental, esta búsqueda sobre el terreno —que tiene algo de curiosidad y ética del *cratedigger*, es decir, del rastreador de material raro del

que no dispone la competencia— es importante, y ha modulado en gran medida el estatus del que disfrutan productores, o simplemente cazadores de sonido, como Diplo, Maga Bo o Brian Shimkovitz en cuanto distribuidores de información y primeros exploradores de escenas de acceso difícil. A la vez, para esas escenas locales el contacto con artistas norteamericanos o europeos significa una posibilidad de darse a conocer entre el público que busca ese tipo de música, quizá conseguir una licencia y una gira, pero sobre todo acceder a bancos de música que, si no fuera por el intercambio en masa de mp3, nunca podrían escuchar en esas cantidades, y que tarde o temprano influirán en decisiones de producción sobre futuros *tracks* creados en un portátil desvencijado o un teléfono móvil. A la vez, el enorme flujo de información compartido vía Bluetooth o mediante sistemas P2P —Napster, Soulseek, Bittorrent— ha ido creando una enorme biblioteca universal de la música grabada, que no solo ha permitido ampliar la documentación sobre las escenas locales y reenfocar los estudios históricos, sino también «desclasificar» infinidad de discos que nunca se habían escuchado en Occidente, y a los que solo accedían viajeros musicales empedernidos aficionados a peinar mercadillos en Damasco, Casablanca o Beirut, buscando cintas de casete como si fueran ostras, a la espera de que, al abrirlas, dentro hubiera una perla.

Jace Clayton acuñó el concepto world music 2.0 para identificar, más que una categoría nueva, un cambio de paradigma en la creación musical —y su circulación por diferentes canales, tanto físicos como virtuales— fuera del centro de poder del negocio en los países occidentales, y que se organiza como una red compleja de pequeñas escenas locales que no suelen conectarse entre sí, pero que dibujan un paisaje global en el que todas tienen la misma importancia, y en las que entran en juego diferentes factores que no se daban en la antigua concepción de la world music: tecnología portátil que facilita la capacidad de producción de manera autónoma —teléfonos móviles, tabletas, ordenadores portátiles—, una simplificación de la tecnología de producción —básicamente, copias pirateadas de FL Studio, el software de uso sencillo más conocido como

FruityLoops— y una asimilación parcial de las influencias occidentales, integradas de manera selectiva en la música tradicional para dar con un híbrido que no es exactamente ni futurista ni conservador, sino un discurso por completo de presente. A la vez, y a pesar de poder llegar con suma facilidad a públicos fuera de la red principal —ahora mismo, si queremos, podemos consumir cientos de canciones de pop bereber con tan solo utilizar un par de palabras clave en YouTube—, las microescenas de la world music 2.0 funcionan dentro de una lógica de consumo local: no es música pensada para la exportación, ni para llegar al público occidental, aunque cuando se traspasa una frontera y se llega al epicentro de otra escena se producen intercambios interesantes que suelen traducirse en audaces saltos hacia delante. Al contrario de la antigua world music, un invento de la industria musical para extraer talento del tercer mundo en su propio beneficio, la world music 2.0 funciona muchas veces en el mejor sentido del concepto «glocal»: el de actuar de manera local para conseguir —sin buscarlo necesariamente en una primera instancia— un efecto global. Y tiene dos agentes principales: los artistas locales y, a modo de enlace con el mundo occidental, una serie de figuras —que podríamos llamar «mediadores»— que canalizan el grueso de la información de dos maneras: o colaborativa, o extractiva.

2. Exploradores y colonizadores: la escena electrónica occidental visita el tercer mundo

Mientras formaron el dúo Hollertronix, Wesley Prenz y Mike McGuire nunca llegaron a editar un álbum con ese nombre, pero en 2003, con motivo de una gira por Brasil, grabaron unas quinientas copias de una especie de antología de sus mejores producciones, titulada *Hollertronix… Never Scared*, para venderlas al final de las sesiones. Aquello era una mixtape, básicamente —una grabación no

oficial cuyo lanzamiento sirve para mantener la atención de las calles—, y en sus escuetas notas interiores la pareja presumía de ser un proyecto global e incluso cósmico, citando como referencias el techno alemán, el hip hop sureño y Sun Ra, el ídolo del jazz intergaláctico. Pero fundamentalmente Hollertronix se alineaban con el último grito del rap («Dirty south north Philly, never scared», decían, aludiendo con lo de «never scared» a uno de los éxitos de BoneCrusher, una de las estrellas del crunk), a la vez que conectaban esos breaks furiosos y electrónicos con influencias que empezaban a llegar a Estados Unidos desde dos ciudades del trópico, Kingston y Río de Janeiro. Hollertronix era en esencia un club en Filadelfia en el que, sobre los beats del R&B bailable y las bases de videojuego del dirty south, Prenz y McGuire encajaban otra clase de ritmos sincopados y sintéticos, como los del dancehall jamaicano, que justo por entonces había empezado a invadir el circuito urban americano, y también el funk carioca, que animaba los «bailes» del interior de las favelas brasileñas. Los pocos maxis que llegó a publicar el dúo eran mash-ups en los que mezclaban a Missy Elliott con The Clash —cómo no, «Rock the Casbah», con su toque arábigo—, y el concepto mismo del club era un punto de encuentro de culturas diversas, rap con la energía del rock, y nuevos ritmos llegados desde lugares remotos que compartían con el hip hop sureño la pasión por las cajas de ritmos 808 y las producciones simples y esqueléticas a partir de los *presets* más comunes del FruityLoops.

Para Wesley Prenz, tener acceso a ese material que se editaba en Jamaica o en Brasil era vital a fin de marcar la diferencia con sus competidores, que solo pinchaban rap y no tenían suficiente curiosidad todavía por explorar patrones rítmicos divergentes, y de ahí surgió su necesidad de recorrer el mundo en busca de música nueva. En ese momento —cuando dejó de ser exclusivamente un DJ con olfato y pasó a ser un productor que exploraba el territorio virgen de la world music 2.0—, Prenz se convirtió en Diplo, el primer explorador occidental que ganó notoriedad como el equivalente dance del doctor Livingstone. En su gira por Brasil, y en otras visitas posteriores, Diplo rastreó la escena del funk

carioca en favelas como Rocinha o Fazenda Coqueira en Río de Janeiro, y se trajo un souvenir que causó fortuna: en su primer álbum para el sello Big Dada, *Florida* (2004), aparecía justo en el centro «Diplo Rhythm», una composición a partir de dos riddims al estilo jamaicano —«Newsflash» y «Baby», con las aportaciones vocales de Sandra Melody y Vybz Cartel— y un remate con «Percao», un beat de electro acelerado a tempo de samba en el que se colaban un sample de Kraftwerk (el comienzo de «Tour de France», que suena como el arranque de un pedaleo) y la voz de una cantante brasileña, Pantera os Danadinhos. Aquello iba más allá del hip hop y del dancehall: era un híbrido entre pop sintético, ragga y un ritmo vibrante forjado en un gueto fuera del radar de la música urbana occidental, que justo por entonces empezaba a conocerse a fondo y animaba las fiestas más sudorosas e inaccesibles de las favelas.

En los últimos años, Diplo ha dejado de ser el artista que fue entre 2003 y 2009 —o sea, antes de convertirse en un pilar del star system de la EDM comercial y fundar proyectos como Major Lazer o Jack Ü, su colaboración con Skrillex—, pero cuando era aún un DJ de Philly criado en Miami con curiosidad por lo que se estaba haciendo en espacios marginales fuera de Estados Unidos, se convirtió en uno de los primeros guías oficiales del público occidental intrigado por los misterios de esas regiones inexploradas en las que se inventaban ritmos como el kwaito o el kuduro. De todos modos, «Diplo Rhythm», pese a su impacto, no fue el mayor bombazo de Prenz en aquel año: también en 2004 apadrinó el lanzamiento de una mixtape titulada *Piracy Funds Terrorism vol. 1*, producida durante diez días, que contenía las primeras maquetas de una artista con orígenes en Sri Lanka llamada M.I.A. y que estaba preparando su álbum de debut para XL Recordings. M.I.A. era Mathangi Arulpragasam, hija de un exiliado de la guerrilla tamil de la antigua Ceilán —en su país de origen se le considera un terrorista, un revolucionario peligroso, de ahí que pusiera pies en polvorosa— que acabó sus estudios de arte en Londres, y como proyecto personal quiso explorar las conexiones entre la música de sus raíces y las corrientes más novedosas de la música urbana inglesa, o sea, garage,

grime y electro, todo envuelto en un discurso contestatario, con referencias constantes al derrocamiento de las tiranías y la abolición de las fronteras, a la lacra de la prostitución infantil y al llamamiento a quien la quisiera escuchar a organizar una guerrilla virtual aprovechando los nuevos canales facilitados por internet. El propio título de la mixtape —«La piratería financia el terrorismo»— ya era un indicio del pensamiento de M.I.A., que aseguraba luchar contra la idea del capitalismo como fuerza colonizadora —comprando su mixtape, producto enteramente pirata, financiabas su lucha, terrorismo contra un poder abstracto y deslocalizado, en sintonía con los movimientos antiglobalización que surgieron en Seattle a partir de 1999—, a la vez que se aprovechaba de esos mismos medios para fortalecer su posición como una de las primeras estrellas del pop global en el siglo XXI.

M.I.A. siempre ha sido una figura contradictoria cuyo discurso político ha hecho aguas en múltiples ocasiones, pero musicalmente, y sobre todo en sus dos primeros discos —*Arular* (2005) y *Kala* (2007), donde se incluía su mayor éxito hasta hoy, «Paper Planes», apuntalado sobre un sample de arma de fuego al recargarse y otro del riff deslizante de la guitarra de «Straight to Hell», de The Clash—, contribuyó a que se asentaran nuevas ideas en el espacio del mainstream. Lo suyo no era world music porque estaba gestado desde el mismo centro rico de Londres —M.I.A. había nacido en Sri Lanka pero culturalmente era cien por cien británica y se movía en ambientes hípsters—, y sin embargo dialogaba con fenómenos locales en África, el subcontinente indio, el mundo musulmán, Jamaica y la región del Amazonas. Si bien *Arular* era una versión pulida y perfeccionada de las canciones originalmente presentadas en *Piracy Funds Terrorism*, en la mixtape era donde mejor se apreciaba la intención del lenguaje urdido por Diplo y M.I.A.: polirritmos, coros y fraseos que sonaban a África o a selva del Sudeste Asiático —el estribillo de «Galang» es casi una onomatopeya: «Blaze a blaze, galang a lang a lang lang / Purple haze, galang a lang a lang lang»—, y samples perfectamente escogidos, como «Murder She

Wrote» (tema de Chaka Demus y Pliers que popularizó uno de los riddims más utilizados del dancehall jamaicano, el famoso Bam Bam), hits de R&B, de Madonna y de Prince, y «Walk Like an Egyptian», la icónica canción new wave de las Bangles. M.I.A. presentaba así la fantasía de una aldea global en la que la conexión entre la periferia y el centro se hubiera planteado como una invasión cultural a la inversa: las comunidades empobrecidas del tercer mundo salían de sus reductos y colonizaban el centro —que para M.I.A. era más una articulación a partir de beats de grime, antes que de hip hop— con ritmos excitantes, tan contagiosos como la gripe aviar.

En el caso de Diplo y M.I.A., justo desde el principio, se plantea la pregunta de hasta qué punto esta práctica es un homenaje sincero a la música de origen, o un expolio hábil cometido en nombre de la distinción hípster —un nuevo giro a la idea del «white negro» de Norman Mailer, o la fascinación desde los años treinta de ciertas comunidades blancas por el jazz y el estilo de vestir de los guetos afroamericanos—, lo que llevaría a sostener la teoría de que lo hicieron en beneficio propio. En el caso de Diplo era una cuestión más espinosa que en el de M.I.A., porque mientras ella tenía orígenes asiáticos, él no dejaba de ser un chico blanco, rubio y acomodado que, desde el principio de su carrera, se dedicaba a samplear, pinchar y rastrear música íntimamente relacionada con los barrios negros deprimidos, tanto en el interior de Estados Unidos como fuera. «Acabo de enviarle un email a DJ /rupture porque ha escrito en su blog algo así como que en Hollertronix nos apropiamos de la cultura negra», explicaba Diplo en una entrevista con *Pitchfork* en 2005, «y creo que es importante empezar a dialogar sobre este tema. Me gustaría conocerlo, para explicarle que mi actitud al respecto de esta música es honesta, y que no lo hago por moda. Es obvio que soy un tío blanco que pincha música de negros, pero lo hago porque creo que es la mejor música.»

A medida que ha progresado el currículum de Diplo se ha ido haciendo más difícil sostener la defensa de que ha sido un importante mediador entre culturas. Al principio, sin duda, su papel fue decisivo: a la vez que profesaba su

admiración por el dancehall jamaicano y el rap sureño, allanando el camino para que ambos estilos estrecharan sus conexiones, Diplo también editaba su serie de mixtapes de funk carioca y daba a conocer el estilo de manera instantánea al público blanco y urbanita que jamás había pisado Río de Janeiro —la primera, *Favela on Blast* (2004), tuvo para mucha gente el impacto de una epifanía—, pero con el paso de los años sus decisiones empezaron a estar menos motivadas por la pasión y más por la oportunidad. De producir a Deize Tigrona —una vocalista de funk carioca completamente desconocida—, Diplo pasó a colaborar a partir de 2008 con productores de fidget house como Laidback Luke o Switch, un subgénero de house «sucio» que tomaba influencias de músicas africanas, dubstep y ritmos saltarines del rap sureño, y que proponía todo lo contrario de una pedagogía sobre la diversidad musical: la fórmula consistía en arrojar samples de toda índole dentro de una túrmix que extraía una papilla clubber altamente efectiva, y que estaría en el origen de algunos momentos fundacionales del boom de la EDM. Hacia 2010, las colaboraciones más estrechas de Diplo empezaban a darse con estrellas del trance como Tiësto o Don Diablo, del dubstep musculado como Datsik o Skrillex, o con Dillon Francis, el principal popularizador del moombahton, un género híbrido creado por Dave Nada en Washington D.C. y que consistía en una cuidadosa adaptación de la música de baile europea al gusto de la comunidad latina americana de segunda generación. El moombahton surgió de una rebaja del tempo del dutch house —una variante del electrohouse propia de Holanda— hasta los 108 bpm, de modo que se podía acomodar a la pulsación del reggaetón y buscar así un encuentro exótico entre música occidental y tropical desarraigada del primer origen, en el que se sacrifican las raíces para encontrar un sonido cosmopolita y contemporáneo; una vía de acceso rápido para conocer esta fórmula tan eficaz como engañosa es cualquier producción de Munchi —holandés de origen caribeño y puntal básico del *moombah* en Europa— o la recopilación *Blow Your Head vol. 2* (2011), seleccionada por el propio Dave Nada.

Antes incluso de que Diplo diera comienzo a su particular vuelta al mundo, Jace Clayton ya llevaba años buscando especias sonoras en rincones y escenas más alejadas incluso: su curiosidad empezaba a llevarlo al mundo árabe y a los Andes, previa escala en Jamaica, y cuando decidió fundar su sello Soot Recordings en 1999, el lema que utilizó para darle unidad a su proyecto artístico fue «A strike against geography», un ataque contra la geografía. «Eso implica mezclar culturas y cruzar fronteras», me explicaba durante una entrevista, justo tras mudarse a Barcelona en 2002. «Me gusta la música que no encaja en una categoría y que mezcla lo tradicional con lo electrónico. Me interesan artistas como Mutamassik, que es una DJ egipcia que vive en Brooklyn y pincha hip hop. ¿Para qué quieres géneros cerrados, pudiendo tener cruces?» El estilo de Clayton, por tanto, no es el mestizaje —que es un concepto que suena a mezcla cultural cosmética, al estilo Manu Chao—, sino la hibridación: dos tradiciones, una occidental y otra regional en la periferia, que dan como resultado un género nuevo y que, sobre todo, no cae en la tentación del aprovechamiento insolidario. «La globalización es un fenómeno que no puede frenarse, pero podemos canalizarlo. África necesita políticas diferentes a las que estamos aplicando desde aquí, y mi música es íntimamente política porque intento encontrar un espacio para estas músicas dentro de nuestro ecosistema, pero sin faltarles al respeto. Lo que yo hago no es como Transglobal Underground o Bill Laswell, no intento asimilar nada. Mi proyecto musical parte de que el mundo es grande, y hay que respetar la diversidad.»

El reproche que se le puede hacer a Diplo —el de acudir a escenas locales para extraer su creatividad y unas cuantas fotos para Instagram, sin dejar prácticamente nada a cambio en las comunidades de origen— no puede hacérsele a Clayton. Su proyecto Nettle ha terminado siendo un equipo de colaboración entre músicos americanos y del mundo islámico, y su álbum de 2011, *El Resplandor: The Shining in Dubai*, no se conforma con reproducir la música de Próximo Oriente, sino que la crea desde cero tomando como

inspiración la banda sonora electrónica de Wendy Carlos para la célebre película de terror de Stanley Kubrick. Su primer trabajo publicado con su nombre, *The Julius Eastman Memory Depot* (2013), es un disco de piano en el que interpreta piezas de Julius Eastman, uno de los compositores malditos de la escena minimalista americana colindante con la improvisación libre y el free jazz —además de negro, gay y víctima del sida, Eastman fue un ignorado del gueto interior— y como DJ /rupture ha llevado al límite su ética de mezclar culturas y cruzar fronteras, desarrollando en una serie de mixtapes un tipo de mix con tres platos de géneros opuestos entre sí, como la música electroacústica y el R&B, el dancehall jamaicano y los sonidos del Magreb, y el breakcore con el hip hop. Sus discos de mezclas —como *Gold Teeth Thief* (2001), *Minesweeper Suite* (2002) o *Uproot* (2008)— son brújulas para moverse en la liquidez del mundo electrónico globalizado, y en casos muy particulares —como *Porque soy sonidero y voy a muchos lugares* (2008)—, guías para conocer escenas emergentes, como en este caso la cumbia sonidera, el folk transnacional de la América Latina, renovado en el siglo XXI gracias a las producciones digitales y que en sus manos encuentra puntos de conexión inesperados con figuras del dancehall moderno como Jahdan Blakkamoore, productores grime como Kromestar y estrellas del pop negro como Kelly Rowland o Santogold.

A lo largo de sus viajes por el mundo, y trabando conversaciones con exploradores afines, DJ /rupture ha convertido su sello Soot, influyendo de paso en plataformas cercanas como theAgriculture o Dutty Artz, en un espacio de exploración alrededor del cual han orbitado trotamundos del dancehall como Ghislain Poirier, y en el que confluyen mentes afines como Grey Filastine, Maga Bo o Matt Shadetek. Shadetek es el principal ejemplo de cómo se puede ampliar la paleta de texturas y de células rítmicas del dancehall desde las ciudades preeminentes del Occidente electrónico —su trabajo se desarrolla a caballo entre Berlín y Nueva York, y su música mantiene el equilibrio entre la abstracción de la IDM más cerebral y la rotundidad jamaicana más carnosa—. En cambio,

Filastine es un incansable activista antiglobalización, un DJ sin patria —se le ha visto por Barcelona, Nueva York y París, sirviéndose de una extensa red de casas okupadas para vagar sin domicilio fijo— que impregna buena parte de la escena breakcore a partir de la asimilación de músicas de diferentes partes del mundo sin caer en la extracción poscolonial. Su sello PostWorld Industries comparte la misma ética que Soot: la de viajar, colaborar, compartir, integrar (e integrarse), mientras envuelve el proyecto en un discurso político inequívoco que intenta humanizar el proceso de globalización, y luchar por que sea en dos direcciones y no solo en una. Su colaborador en el proyecto Sonar Calibrado, el productor Maga Bo, es otro gran aliado en esta cruzada, que a veces puede parecer quimérica: para completar sus grabaciones —como el influyente álbum *Archipelagoes* (2008)—, Bo Anderson abandonó su base de operaciones en Brasil para viajar por toda África, de Senegal a Zanzíbar y de Sudáfrica a Marruecos, buscando músicos con los que componer canciones, una a una, en las que flotaba un halo tradicional sobre beats rotos de grime y ragga.

Al final, ser un colonizador musical o un explorador con curiosidad tiene que ver exclusivamente con el compromiso ético de cada cual: Diplo y DJ /rupture son en el fondo almas gemelas —darían para un nuevo libro de las *Vidas paralelas* de Plutarco— que han ensanchado los límites del planeta y descubierto al público occidental escenas de un gran interés, pero los distingue la gestión posterior de ese enorme caudal de información. Mientras Diplo ha terminado por adulterar su intención inicial para infiltrarse en las listas de éxitos gracias a proyectos como Major Lazer —que Rihanna describió como «reggae para aeropuertos», tras confesar que nunca quiso colaborar con él por la trivialización que hacía de la música del Caribe—, que finalmente le han permitido colarse en la lista de *Forbes* de los DJs mejor pagados del mundo, DJ /rupture nunca ha utilizado la materia prima recabada en mercadillos, o tras compartir los archivos del móvil con sus contactos de El Cairo y otras urbes, para influir en el mainstream y entrar en el circuito dominante del hip hop y la EDM en Estados Unidos, sino que su deseo último es crear condiciones para una diáspora o una

dispersión de la semilla generativa: sentar las bases a fin de que diferentes músicas germinen en diferentes partes del mundo y que durante el proceso sea la música en su conjunto, y no él en particular, quien se enriquezca.

3. La diáspora dub: del dancehall al reggaetón

El concepto «diáspora» es importante en esta historia de intercambios y viajes entre el mundo occidental y su periferia. Diáspora es un concepto antropológico que implica un flujo migratorio: en nuestro caso, lo que se desplaza no son los grupos humanos, sino sus actividades creativas, que encuentran —y con más razón en el libre intercambio de datos propiciado por internet— nuevos asentamientos donde desarrollarse sin limitaciones, en espacios previamente libres de su influencia. El género musical más diaspórico —en el sentido de que ha nacido en un lugar concreto, pero se ha desplazado a rincones incontables del territorio transformándose en cada movimiento en algo distinto— es el dub jamaicano. La huella del dub, profunda y reconocible, puede apreciarse en escenas muy distintas: se percibe en los orígenes de la música disco, a través de las producciones de Tom Moulton, y en el techno alemán de los noventa a partir de Basic Channel; también infectó a una buena parte del continuum hardcore británico, culminando en el dubstep, y antes de eso inspiró el germen de la escena trip-hop en Bristol. El dub es mucho más que una técnica nacida en los laboratorios secretos de Kingston, esa *black secret technology* a la que se refería A Guy Called Gerald en el título de su famoso álbum de 1995 —el latido rítmico, el eco y los cambios permanentes en su estructura quitando y añadiendo pistas de audio gracias a la mesa de mezclas, lo que también conocemos como remix—: el dub es una energía en transformación, que se extiende por diferentes escenas y adopta apariencias diversas.

La imagen más eficaz para explicar cómo se extiende el dub es la del virus —

en este caso, un virus cultural—: es un organismo que viaja libremente y que, al entrar en contacto con un huésped, acaba provocando el contagio, una mutación y la multiplicación de su presencia, para así crear las condiciones con las que volver a trasladarse e inocularse en otro cuerpo / escena. Lejos de estar erradicado o bajo control, como el sarampión o la viruela, el virus del dub es indestructible; en pleno siglo XXI no ha dejado de encontrar nuevas formas de infiltrarse en organismos ajenos y estar en el origen de géneros inesperados. Gracias a esta naturaleza única, el dub es un fenómeno que va más allá del reggae y que puede seguirse sin prestar una atención especial a sus raíces: lo más importante del dub en la actualidad no es de dónde viene, sino cómo ha viajado y se ha diseminado por todo el mundo, al estilo de la diáspora judía, que al dividirse en varias familias cada vez más alejadas entre sí y de sus orígenes, daba pie a diferentes pueblos y civilizaciones —no en vano, los rastafaris, en su lectura heterodoxa de la Biblia, se consideran descendientes lejanos de Judá, una de las doce tribus de Israel identificadas en el libro del Génesis—. Cada vez que un productor de la escena dubstep o EDM «drops the bass» —es decir, detiene la mezcla de las diferentes pistas de un *track* para dejar un tenso silencio que flota durante una fracción de segundo, tras la cual entra una palpitación de bajo monstruosa—, ahí está la influencia del dub, dejando otra huella profunda en el presente, más de cuarenta años después de su invención.

Tras la codificación de la técnica del dub en estudios como Black Ark, el siguiente paso evolutivo importante en el desarrollo de la música jamaicana se dio entre finales de los setenta y principios de los ochenta, con la irrupción del dancehall, un género que aportaba novedades significativas al reggae, y que a su vez ha tenido la cualidad migratoria del dub, la de viajar por todo el mundo, infectar escenas locales y provocar un efecto contagio, aunque esa influencia tardara varios años en destaparse —el síntoma inicial de la infección dancehall se produjo hacia 1994, durante el mayor momento de popularidad del ragga-jungle en Londres—. El dancehall es un reggae de pulso más acelerado que no

solo palpita como una arritmia en comparación con el latido parsimonioso de subgéneros como el lovers rock o el rocksteady primitivo, sino que además toma como plenamente natural el lenguaje electrónico. En el reggae tradicional, la base rítmica la toca una banda con batería, bajo, guitarra y metales, y en el dub esa misma base se completa con efectos de sonido y se envuelve en capas de eco. En el dancehall moderno, en cambio, el equipo es electrónico: la base se construye con caja de ritmos, sampler y sintetizador, se acelera el tempo y las voces que cantan por encima dejan de ser suaves y parsimoniosas para configurarse como un trabalenguas acelerado llamado raggamuffin. Sin duda, el ragga es una manera de vocalizar llamativa, y su influencia ha sido notable durante varias décadas, hasta contagiar al hip hop electrónico de las dos últimas décadas, pero el componente estético más importante del dancehall es la construcción rítmica, una base que recibe el nombre de riddim.

El riddim es algo así como un estándar en el jazz o los palos del flamenco, un tema musical con unos tiempos determinados que se reconoce al instante, que puede alterarse siguiendo unas leyes concretas —cuando un productor adapta un riddim y construye una variación, a esa técnica se la llama refix; no es una remezcla, sino una reestructuración, cambiando la velocidad o intensificando los acentos— y está creado para que los vocalistas exhiban toda su pericia. El dancehall es, antes que nada, un catálogo de riddims, algunos tan emblemáticos que se han estado repitiendo, reutilizando y *refixando* durante tres décadas, como Sleng Teng —el primer riddim digital, producido por Prince Jammy en 1985 y popularizado por Wayne Smith en el tema «Under mi Sleng Teng»—, Stalag, Anger Management, High Altitude, Bam Bam, 10.000 Volt o Earthquake. Cada riddim es una estructura rítmica a la que se le puede encontrar el uso más conveniente: en la cultura jamaicana fue la excusa para llevar el reggae de las preocupaciones sociales de los setenta a un sonido más duro y actitudes gangsteriles a partir de los ochenta, bajo el liderazgo de vocalistas como Bounty Killer, Ninjaman o Buju Banton, mientras que el R&B de productores como Timbaland aprovecha del dancehall su flexibilidad rítmica, su inventiva, esa

facilidad para crear un groove memorable solo con una línea de bajo esquemática y una melodía de pocas notas.

Desde su momento explosivo alrededor de 1985, el dancehall empezó a tener una influencia silenciosa fuera de Jamaica gracias a los discos de riddims —álbumes publicados en sellos como Greensleeves donde una docena de vocalistas improvisaban sus versos sobre el mismo ritmo; las únicas variaciones eran las palabras—, y de ahí viajó a Estados Unidos y se extendió por toda Inglaterra gracias a clubes como The Heatwave. En Londres, el dancehall fue el patrón rítmico a partir del cual se estructuró el primer sonido grime —productores como Wiley construían sus zarpazos rítmicos, los eski beats, como si fueran riddims a diez grados bajo cero—, y al llegar a Nueva York empezó a articular una escena subterránea de ragga e incluso una de las piezas fundacionales del rap de los ochenta («Drag Rap», de The Showboys, más conocida como «Trigger Man») tenía estructura de riddim; a pesar de no haber surtido mayor influencia en la vieja escuela, eclipsada por el auge de bandas como Public Enemy o Beastie Boys, la base rítmica de «Trigger Man» tuvo arraigo en el sur, y el subgénero conocido como bounce de Nueva Orleans es una recreación constante de ese patrón rítmico, del mismo modo como los productores de R&B y crunk tomaban nota de los discos de importación que llegaban desde Kingston. Hacia 2003, lo que era una influencia silenciosa pasó a ser una invasión cultural: la siguiente generación de vocalistas dancehall, como T.O.K., Elephant Man o Vybz Cartel, había traspasado fronteras, eran artistas reclamados en los clubes de Nueva York y Atlanta —en los que se organizaban *bashments*, otra palabra para designar a la escena dancehall en el contexto de club—, y causaban furor riddims de nueva creación, con un acento exótico y una textura completamente electrónica, como Diwali, que no solo era la base de uno de los hits de reggae más monstruosos de comienzos de siglo —«Get Busy», de Sean Paul—, sino que se convirtió en un estándar para otras estrellas del R&B y más tarde del house comercial, utilizado por divas como Lumidee o Rihanna («Pon da Replay», su primer hit global), o incluso DJ Snake, uno de los

productores encargados, junto a Diplo y Skrillex, de convertir a la estrella infantil Justin Bieber en un artista aceptable para el público adulto. De hecho, la madurez del dancehall y su incursión en el territorio del urban comercial coincide con el auge del riddim Diwali, producido por Lenky (Steven Marsden), uno de los segmentos musicales más breves y sencillos del siglo —una sección de palmas, un bajo machacón y una melodía punjabi—, y a la vez uno de los más influyentes.

Dem Bow: orígenes y auge del reggaetón

A principios de los años ochenta, el dancehall hizo un viaje de mil kilómetros por encima del Caribe y llegó a Panamá. ¿Por qué a Panamá? No hay una respuesta lógica. Más allá de la composición demográfica del país, que cuenta con una colonia jamaicana de varias decenas de miles de personas desde inicios del siglo XX, no hay ninguna circunstancia que explique esta fascinación temprana de los panameños por el reggae, a excepción de las puramente accidentales. Panamá es un país de salsa —el héroe nacional era y sigue siendo Rubén Blades—, pero los ritmos frenéticos del dancehall, que llegaron por sorpresa, calaron hondo entre un círculo de disc-jockeys de radio, músicos de la calle y vocalistas como El General —Edgardo Franco, llamado así por haber servido en el ejército— o Nando Boom, que empezaron a dar forma a una respuesta local que comenzó a conocerse rápidamente como «reggae en español». El reggae en español compartía la composición del dancehall original —riddims repetidos en loops, dinámicos y dispuestos para una vocalización rápida—, y lo que cambiaba, como es lógico, era la lengua. Este cambio sutil fue el que permitió que en otros enclaves de habla hispana en el Caribe, donde el dancehall podía tener un impacto sonoro, pero no un factor empático, se escuchara más el producto panameño que el jamaicano. Pasados los años, del primer brote panameño el virus del dancehall pasó a la capital de Puerto Rico,

San Juan, y allí el reggae en español dio un salto hacia delante hasta acabar transformándose en reggaetón.

En su origen en San Juan, a principios de los años noventa, el reggaetón recibía otros nombres: los más populares eran «underground» y «melaza», y es interesante el matiz del segundo apelativo, porque incide en una característica que para los primeros artistas que empezaron a trabajar con el nuevo estilo, como DJ Playero, era sumamente importante: la melaza es negra y espesa, y esta música se entendía en Puerto Rico como densa en su textura y genuinamente negra, igual que el reggae y el hip hop, géneros modernos que se oponían a los estilos tradicionales de siempre en Puerto Rico, la salsa, el son y el mambo. El reggae en español tenía un punto rompedor, un ritmo adictivo que provocaba mayor contacto de los cuerpos, y durante los años noventa fue encontrando su razón de ser en las mezclas en radio y en casete que circulaban de mano en mano. Pedro Gerardo Torruelas, más conocido como Playero, fue el autor de decenas de mixtapes en las que mezclaba riddims jamaicanos con *toasting* en español, samples tomados de éxitos del hip hop callejero americano como ruidos de bocinas o la voz de Chuck D exclamando «bring the noise!», más toda clase de efectos realizados con los platos como el corte en seco, el scratch o el *spinback*, y en sus manos fue cobrando forma un estilo genuinamente portorriqueño al que solo le faltaba un único detalle, que era un tempo característico. Uno de los riddims más sampleados por los pioneros del reggaetón era el conocido como Dem Bow, producido por Bobby Digital y popularizado a partir de 1990 gracias a la canción del mismo título interpretada por Shabba Ranks. El riddim Dem Bow tiene una estructura rítmica característica —un bombo fijo en tempo 4x4 y una línea de bajo y palmas que funciona con una estructura de ocho golpes, distribuidos en una terna de bloques de tres, tres y dos tiempos—, y al adaptarlo los productores portorriqueños acabó adoptando la estructura rítmica que hoy tiene el reggaetón, y que rápidamente comenzó su infección viral vía sampling o como estructura rítmica predeterminada en FruityLoops.

En cierto modo, el primer estadio evolutivo del reggaetón ni siquiera se parecía al reggaetón moderno: era una escena de DJs, un ejercicio de *cut-up* en el que, sin embargo, ya empezaban a darse algunas de las características específicas y posteriores del género, como la llamada a inclinar el cuerpo que ordena la expresión «dem bow» —técnicamente, «se arrodillan», como gesto de sumisión a una figura de poder, pero que en las fiestas funcionaba como un eufemismo del sexo oral—, y que terminó cuajando en el ritual de baile en pareja llamado «perreo», lo que también conocemos como «arrimar la cebolleta». La evolución del reggaetón es característica de muchas escenas latinas de música electrónica de baile: en su origen, es una construcción rítmica aceptada por un público numeroso, y que asume el reto de ir más allá de sus fronteras y evolucionar lejos de su forma inicial —que es lo que no ocurrió, por ejemplo, con el tribal mexicano, un género de fiesta colectiva que no consiguió dar con una versión comercial—, pero en Puerto Rico la melaza fue haciéndose cada vez más ligera y sobre el riddim Dem Bow empezaron a oírse voces de cantantes como Daddy Yankee o Vico C que, más bajo la inspiración del hip hop que del reggae, comenzaron a hacerse con el papel protagonista. En el momento en el que el DJ dejó de ser el centro de la escena y pasó a serlo el cantante, el reggaetón underground se convirtió, sencillamente, en reggaetón latino, una forma de pop exportable cuyo primer gran éxito mundial fue una producción del dúo Luny Tunes —Francisco Saldaña y Víctor Cabrera— titulada «Gasolina».

Luny Tunes provenían de la República Dominicana, síntoma de que el reggaetón había dejado de ser un sonido exclusivamente de Puerto Rico con ancestros panameños, y su modelo de producción —cómo no, FruityLoops para crear variaciones sobre el patrón Dem Bow y algún sintetizador añadido— estaba inspirado en la eficiente factoría del hip hop sureño y en algunas figuras importantes del rap americano con interés por lo latino, como N.O.R.E., del dúo Capone-N-Noreaga; pura serendipia: el nombre de Noreaga alude, como Capone, a un mafioso célebre, el general Manuel Antonio Noriega, dictador militar de Panamá entre 1983 y 1989, derrocado por la administración del

presidente Bush padre. Los beats de Luny Tunes eran distinguibles con facilidad —pegadizos, gomosos, siempre con el mismo riddim, ya convertido en un estándar—, y a pesar de su simplicidad ponían un acento especial en la textura sintética de las armonías. «Gasolina», el primer bombazo de Daddy Yankee, es el reggaetón comercial perfecto: el golpe del bajo siempre suena desacompasado con respecto al beat principal —para crear la sensación de balanceo, de swing—, y aparece acribillado por furiosas líneas de sintetizador en sintonía con el dancehall electrónico y el crunk sureño. A pesar del rechazo inicial del reggaetón en algunos espacios de la música urbana en Estados Unidos, y por su confusión con la rama más oportunista del pop latino al estilo de Marc Anthony —a medida que el reggaetón ganaba espacio y cuota de mercado, se sumaban al carro gente del mainstream depredador como Ricky Martin o Enrique Iglesias, que necesitaban también un beat *dembow* para ganar más minutos en la radio—, el estilo demostró un vigor más allá de lo esperado, con el que ha logrado construir un relato alternativo al que ha solido darse en los medios de comunicación, que simplifica el reggaetón en el cliché de música monótona y artificiosa con letras profundamente machistas. Sin duda, el reggaetón también es eso, en su peor versión es alpiste *machirulo* para las radios y los clubes de adolescentes, pero también hay una rama que ha sabido evolucionar con el paso de los años y disimular su lado más comercial —la que encarnan figuras como J Balvin o el dúo Wisil & Yandel— para aspirar a un discurso mucho más creativo, que tanto buscaba referentes en el rap o en la riqueza de la música tradicional del Caribe —Tego Calderón, Calle 13—, como regresaba a sus raíces underground, experimentando con texturas sintéticas nuevas.

El éxito popular del reggaetón a mediados de la década de 2000 no estuvo exento de conflicto. Inicialmente, se había producido el desgarro que implica el paso de una escena estrictamente subterránea y secreta a otra abiertamente comercial a partir del impacto de la panameña Lorna y su «Papi chulo… Te traigo el Mmmm» (2003). Hablando en una ocasión con René Pérez, alias Residente —vocalista de Calle 13—, quedaba claro que el reggaetón se había

convertido en un estigma para muchos músicos caribeños. «A nosotros nos alivia que la gente ya no nos identifique con eso, ¡es chévere! Quienes todavía piensen que Calle 13 tiene algo que ver con el reggaetón es que se han quedado atrás», llegando a asegurar que los orígenes de su sonido polícromo provenía de una dieta musical a base de «rock, más que de rap; Silvio Rodríguez o Rubén Blades, que manejaba como nadie los lenguajes del rock y la salsa, o la Nueva Trova, Janis Joplin o el reggae», y que quienes no pudieran captar la diferencia entre su música y la de Daddy Yankee eran directamente «unos incultos».

En cualquier caso, el deseo no debe nublar la existencia de una realidad insoslayable. Sin duda, existe una división underground en el reggaetón que se ha globalizado en los últimos años y que, siguiendo la lógica original del mash-up de DJs como Playero, ha entrado en colisión con otros subgéneros efervescentes del gueto electrónico global —trap, funk carioca, grime, incluso gabber y las últimas evoluciones de esa mezcla de house y crunk genuina de varias ciudades del este de Estados Unidos, como Baltimore y Nueva Jersey— para dar forma a una escena descentralizada con ramificaciones en todos los puntos del globo —desde México (el sello Naafi) a Nueva York (Riobamba), pasando por Manchester, base de operaciones del colombiano DJ Florentino— que sería el equivalente world music 2.0 al vaporwave, y que prácticamente está confinado en el limbo inacabable de internet. Productores y DJs como Paul Marmota, DJ Phyton, Chino Amobi, Kelmán Durán, Kamixlo o Fake Guido son una pequeñísima muestra de que el beat del reggaetón, como otros muchos riddims y partículas rítmicas surgidas del intenso intercambio entre colectivos repartidos por todo el mundo, y acercados por un simple click o una búsqueda en Google, ha empezado ya una nueva fase en su diseminación, que la diáspora no tiene fin, y además posee más puntos en común con el *avantgarde* electrónico que lideran productores como Rabit o Arca que con una incursión latina en el mercado del mainstream global. Lo que no oculta —y pasamos de nuevo del deseo, o la prospectiva, a la más cruda realidad— que, todavía hoy, el reggaetón es un fenómeno que no puede desligarse de su expresión meramente pop,

comercial y controvertido, demonizado de manera sistemática por sus letras abiertamente sexuales en las que se escenificaba un juego de sumisión de la mujer hacia el hombre —una característica compartida con el hip hop sureño y el subgénero gangsta, donde el rapero representa en muchas ocasiones el papel de proxeneta—, y en el que quienes de verdad dominan el juego son voces como Don Omar, Cosculluela y Jowell & Randy, agentes principales en la extensión de una red de influencias que ha ido haciéndose progresivamente más extensa hasta desbordarse fuera de las fronteras de Puerto Rico, creando fenómenos comerciales en Miami —Pitbull— o Colombia —Maluma— y dejándose escuchar en todo el mundo sin que quede un solo palmo por cubrir con su imparable onda expansiva, gracias al mayor éxito comercial del género, el inevitable «Despacito», de Luis Fonsi.

«Despacito» es una canción más sencilla que el funcionamiento de un grifo, y aunque cae en el lugar común que Residente rechazaba para la música latinoamericana —«música turística, como las canciones de Maná», decía—, ha sido el altavoz más potente que ha podido encontrar el reggaetón latino en su dimensión más comercial, dejando a «Gasolina» casi como una anécdota pionera: tras la segunda versión del tema, con *featuring* en inglés de Justin Bieber, el relanzamiento de la mezcla original —en la que había un notable cameo de Daddy Yankee, que simbólicamente cerraba el ciclo de ascenso y dominio absoluto del reggaetón en la esfera pop— ha llegado a acumular a finales de 2017 más de cuatro mil millones de reproducciones del vídeo en YouTube, y 704 millones en Spotify: si esto es música electrónica —al menos lo es el beat de «Despacito», una deformación perezosa, evidente, pero coherente al fin y al cabo con la semilla del riddim Dem Bow—, jamás había llegado tan lejos, a tanta gente y de un lugar tan inesperado.

4. Escenas locales: del «Gangnam Style» al funk carioca

Antes de que «Despacito» aterrizara en las plataformas de distribución online, el mayor éxito viral de la música moderna —tres mil millones de reproducciones en YouTube, y subiendo— había sido una canción coreana firmada por un tal PSY que, con el título de «Gangnam Style», parodiaba con sorna, pero aprovechándose de todos los recursos de *hit-making* ensayado durante décadas por la industria americana, uno de los fenómenos más estruendosos del entretenimiento comercial contemporáneo, el k-pop, una variedad de pop sintético y prefabricado que mueve a su alrededor una industria multimillonaria en la ciudad de Seúl. El k-pop es una excelente metáfora de la sociedad poscapitalista en la capital de Corea del Sur, la ciudad del mundo con mayor número de clínicas de cirugía estética por habitante y poblada por una masa adicta al retoque cosmético, la cultura de la imagen, la tecnología portátil y el *selfie* compulsivo: un tipo de pop que se entiende a partir del impacto directo y el artificio, producido en cadena y según una lógica de consumo desaforado, donde los productos obsoletos —o sea, los artistas ideados por un *think tank* con sede en el despacho de los grandes ejecutivos de los sellos dominantes— se retiran del mercado tan pronto como se estima que han pasado de moda o han producido su beneficio inmediato. El k-pop, con sus ritmos machacones, sus ganchos melódicos certeros y su diseño resplandeciente, es el equivalente musical al fast food ideado por cocineros con estrella Michelin o las colecciones de ropa de grandes cadenas con el sello de una diseñadora de larga carrera: un bien de quita y pon con acabados atractivos y materiales pobres, y que ha terminado por generar —como la escena c-pop que arrasa en China, o el j-pop que lleva décadas de asentamiento en la industria japonesa del disco, la televisión y la publicidad— un culto internacional, con núcleos duros de fans en todos los países del mundo rico. Pero a la vez, el k-pop es un ejemplo claro de que en la periferia de Occidente se agitan escenas autosuficientes que escapan al control de ese mundo occidental rampante dominado por las transnacionales: las estrellas más famosas del ramo —EXO, G-Dragon, BoA, Girls' Generation y

otros productos diseñados en las tres grandes discográficas que controlan el negocio del k-pop, S.M. Entertainment, YG y JYP— disfrutan en Asia de un estatus superior, o comparable, al de Beyoncé, Céline Dion o Madonna en Estados Unidos y Europa.

El k-pop no es exactamente una consecuencia de la popularización de los medios de producción electrónicos por el mundo —más bien es una trasposición de la lógica de mercado del pop en otra cultura, beneficiada por una bolsa de población de miles de millones de personas muy alejadas del área de dominio de la cultura anglosajona—, pero es adecuado tomarlo también como un síntoma de la expansión de la influencia de la cultura de club por todo el planeta; al fin y al cabo, en las canciones k-pop abundan los ritmos electro, los sintetizadores de textura ochentera y los riffs propios del trance holandés. En todo caso, cuando hablamos de escenas locales en un mapa global, los principales puntos de interés los encontramos en Sudamérica y África, extensos avisperos de actividad en los que diferentes centros urbanos han adoptado la tecnología boyante del primer mundo —patrones rítmicos y herramientas de producción, tanto analógicas como digitales— para revigorizar su propio folclore, o para construir géneros híbridos en los que, a la manera de un alimento transgénico, resulta complicado dilucidar dónde acaba la tradición y dónde comienza la más alegre modernidad.

Uno de los primeros subgéneros que empezó a extender el uso de sintetizadores en el hip hop de los Estados Unidos fue el llamado Miami bass, una variedad del electro con un tempo más agitado, una destellante imaginería robótica y, en ocasiones, letras de contenido soez —tetas, culos, etcétera—, popularizado por artistas como Dynamix II, Maggotron o 2 Live Crew a mediados de la década de los ochenta. El impacto comercial del Miami bass fue limitado, hecha la excepción de haber contagiado al círculo primigenio de productores que sentaría las bases años más tarde del dirty south y haberse instalado a finales de los noventa en el estado de Michigan, con el nombre de booty bass o ghetto-tek —a

corto plazo, el Miami bass tuvo más seguimiento en la escena de clubes europea, después de que a finales de los noventa el sello Rephlex, siempre predispuesto a fomentar la nostalgia del viejo electro, recuperara el legado de Dynamix II por medio del recopilatorio *Electro Megamix* (1998) y su versión sin mezclar *From 1985 to Present*—. Pero como había ocurrido previamente con Panamá y el reggae, el Miami bass había emprendido otro viaje silencioso a un destino inesperado, en este caso Río de Janeiro, que se había convertido desde mediados de los ochenta en un enclave secreto donde el sonido —allí bautizado simplemente como «funk»— se mantuvo protegido y a resguardo durante más de una década gracias a la estructura laberíntica e impenetrable de las favelas. Una de las formas de entretenimiento en los barrios pobres, esas empinadas masas verticales de edificios hacinados y durante años controlados por las mafias de la droga y el tráfico de armas, eran los llamados «bailes»: fiestas en las que la música la servía un DJ que pinchaba fundamentalmente discos brasileños —disco, samba— y material de importación, sobre todo electro.

¿Por qué Miami bass, y no hip hop de Nueva York, o reggae? Hay un hilo secreto que conecta Río con Florida: el de las rutas aéreas entre América del Sur y Europa y Estados Unidos, que generalmente hacen escala en Miami, y que facilitaba a los DJs brasileños la adquisición de material americano que, de otra manera, habría llegado con mayor dificultad —y a precios quizá prohibitivos— hasta las favelas. Uno de los *tracks* más pinchados durante el período de incubación del funk carioca fue «8 Volt Mix» (1988), un corte de *cut-up* al estilo del «Planet Rock» de Afrika Bambaataa o las producciones de Steinski que ofrecía a los futuros productores una variedad generosa de posibles breaks sampleables y acomodables a los tempos agitados de la samba, dando origen al patrón de marca de todo el sonido brasileño, una especie de riddim robótico y veloz llamado Tamborzão. Durante la década de los noventa no cesó la producción de funk carioca, pero su razón de ser era exclusivamente para el momento, y en el contexto de los bailes: los *tracks* rara vez se editaban en lanzamientos comerciales, no existía ni cultura del single ni del álbum —solo la

del acetato, más tarde sustituido por la tecnología de intercambio del CD grabable y el mp3—, así que la mejor manera de hacerse con temas emblemáticos como «Boladona», de Tati Quebra Barranco —con sample de «Love Story», una perla del house inglés de principios de siglo producida por Layo & Bushwacka!—, «Agita o caldeirão», de Amilcka e Chocolate, o «Zueira total», de Koringa e San Danado, era ir a buscarlos al lugar de origen, sin intermediarios. Si había que entrar en la favela, se entraba; no había más remedio. El funk carioca es fundamentalmente música para unir a una comunidad generalmente desestructurada por la delincuencia y la presencia policial, y con el tiempo se ha ido consolidando como un factor de integración en las favelas más poderoso incluso que el fútbol, así que sus temas son sobre todo sociales, con un sesgo reflexivo, aunque hay excepciones en variantes como el proibidão —el subgénero que fomenta el lenguaje sexual— o el ostentação, una variante propia del funk en Sao Paulo que imita la cultura del *bling*, el dinero y los coches —o sea, la ostentación de los lujos materiales— del hip hop de imaginería gangsta.

El funk salió de las favelas gracias a la labor pionera de DJ Marlboro —el primer DJ de Río que giró de manera constante por Europa, propagando el sonido original entre el público blanco que llenaba festivales como Sónar—, y también gracias a la labor mediadora de Diplo, que no solo seleccionó las dos entregas de la serie *Favela on Blast*, sino que también fichó para su sello, Mad Decent, a una banda asimilable al circuito del indie como Bonde do Role, que publicó dos álbumes, varios singles y alguna mixtape entre 2007 y 2014. A diferencia del reggaetón, que rápidamente encontró su manera de traspasar fronteras y construir una industria propia —a lomos de la moda del pop latino—, el funk de las favelas es un ejemplo canónico de cómo funcionan las escenas locales en el mapa de la música electrónica global: es preciso acudir a ellas para extraer sus secretos y comenzar a rascar la superficie de su abundante producción, concebida principalmente para el consumo autóctono. El mismo mecanismo es el que explica el funcionamiento de la escena tribal en algunas de

las ciudades del norte de México —una variación por medio de la electrónica de canciones populares como la ranchera y el corrido, que tiene en Javier Estrada a su figura más activa—, el de la escena changa tuki en Caracas —una aproximación por medio del folclore venezolano al bombo persistente del house europeo, con fogonazos de dubstep y trance, que tuvo en Pacheko y DJ Yirvin a sus pioneros—, y también el de la cumbia sonidera, con la diferencia de que la cumbia no es un género identificable con una cultura particular, sino que es extensible a toda América Latina de norte a sur.

La cumbia —un tipo de canción indistintamente sentimental y festiva, pensada para el baile con agarre, y en origen siempre acompañada por el sonido del acordeón— es un estilo vehicular del folclore latino, y con el traspaso de siglo se dio el cambio, natural y perfectamente predecible, en que las canciones de siempre aparecían envueltas entre ecos y pálpitos del dub, y con las bases electrónicas del house. Este tipo de tratamiento tecnológico de la cumbia —que daba pie a un subgénero conocido como cumbia rebajada— ha sido durante años una constante de la música de club que buscaba activamente un toque latino, con las connotaciones de calor y abandono libidinoso que el cliché indica, y también un código compartido por productores mexicanos, argentinos, colombianos o ecuatorianos para tender un puente entre la tradición y la modernidad. La pulsión de la cumbia, perfectamente acomodable al balanceo del dub —y también al del reggaetón—, está en la base de éxitos de Ibiza como «Heater» (Samim) o de algunas producciones de Ricardo Villalobos como «Waiworinao», incluido en el LP *Alcachofa*, o «Primer Encuentro Latino-Americano», que sampleaba a la banda chilena Los Jaivas, que en la década de los setenta buscaba el encuentro entre folclore latino y rock progresivo, y son numerosos los artistas y productores que han perseguido con empeño la modernización de su sonido, desde el ecuatoriano Nicola Cruz a artistas del sello argentino ZZK Records —surgido de las fiestas del Zizek Club de Buenos Aires—, como Frikstailers o El Remolón. DJ /rupture ha desempeñado un papel igualmente importante en el aumento del prestigio de la cumbia digital en los cenáculos europeos y de Nueva

York al haber dado cancha en su sello Soot a productores como Chancha Vía Circuito, Marcelo Fabián o El Hijo de la Cumbia, tan permeables al dub como al dancehall, aunque ningún proyecto sudamericano vinculado a la cumbia ha alcanzado una popularidad mayor que el dúo colombiano Bomba Estéreo («Fuego»), sin duda por su desenfadada conexión con el reggaetón y la bachata.

El desarrollo de la música electrónica con base tradicional en Sudamérica es un proceso en marcha que se acelera año tras año, así que es fácil conceder a estas palabras del etnomusicólogo suizo Thomas Burkhalter, incluidas en el prólogo del libro colectivo *Seismographic Sounds. Visions of a New World* (2015), la cualidad de proféticas, o cuando menos de perspicaces: «El software y los costes de producción baratos, las posibilidades de conectarse a través de las redes sociales y así distribuir online música y vídeos, o el acceso digital a una cantidad abrumadora de información y conocimiento, son algunos de los mecanismos que hacen funcionar esta revolución cultural. Si la música es una ventana abierta al futuro, entonces está claro: estas nuevas posiciones van a cambiar nuestra percepción de la música y del mundo muy pronto». Este proceso es todavía más evidente en África, donde ha ido creándose una red cada vez más tupida de pequeñas escenas completamente ajenas a las leyes de la industria en Occidente, entre las que no se da ninguna voluntad de exportar ni de beneficiarse de una red de distribución, sino de crear música para un mercado exclusivamente local, sin que haya apenas un factor de lucro, al que los países del primer mundo llegan porque existen mediadores que se toman la molestia de ir a los mercadillos y las tiendas en las que la música se vende en formatos como el casete o el CD-R atiborrado de pistas en mp3; agentes como Maga Bo, Jace Clayton o Brian Shimkovitz, descrito por la web *Noisey* como «el Indiana Jones de las cintas africanas».

Shimkovitz vivió durante un tiempo en Ghana mientras acababa sus estudios, gracias a una beca Fulbright, sobre el origen y el desarrollo del hip hop africano,

y su perplejidad fue indescriptible cuando descubrió la riqueza de estilos y talentos que escondía la cultura de las casetes de mercadillo, de modo que decidió compartir buena parte de ese material acumulado a base de adquisiciones compulsivas —que va del rap a la música disco, y del techno a la música tradicional con retoques digitales; Shimkowitz acumula más de cuatro mil cintas en su colección— en un blog más tarde transformado en sello discográfico, Awesome Tapes From Africa. Si buscamos un portal de entrada a la inagotable riqueza de la música africana, ATFA es una vía preferente, pues es la mejor manera de empezar a explorar escenas como el kuduro —un ritmo de raíz electro surgido en Angola tras la pacificación del país, sumido durante años en una guerra civil tras la independencia de Portugal, y popularizado en Occidente por la banda lisboeta Buraka Som Sistema y el rapero Lucenzo, un clásico en la mayoría de clases de zumba y *spinning* en los gimnasios occidentales— y el azonto —el genuino estilo de baile electrónico ghanés, emparentado con el rap y popularizado por artistas como Buk Bak o Sarkodie—, dos de las ramas que permiten empezar a investigar la riqueza de la escena centroafricana. El extenso bloque geográfico que arranca en Nigeria, Camerún y el Congo, y que se extiende hasta Zambia y Tanzania, es el germen de una vibrante escena que ha recibido el nombre de afrobeats, una colección de pequeños géneros —juju music, hiplife, highlife, nigerbeats— que definen una interpretación africana y digital del funk y el hip hop en la segunda década del siglo XXI que, a la vez, ha tenido un efecto aún más interesante, pues es un sonido de ida y vuelta: creados en las ciudades del África en vías de desarrollo, los afrobeats han recorrido trabajosamente el camino que lleva a las metrópolis europeas —vía inmigración o por transmisión cultural a través de internet entre hijos de inmigrantes de segunda generación y sus contactos en el país de origen— y han dado pie a fenómenos híbridos en toda Europa, colisiones con el trap, el dancehall o el grime que funcionan como embajadas en pleno Occidente del sonido original en las afueras de París (MHD), Londres (Fuse ODG) o Madrid (Afrojuice). Son

ejemplos palmarios de que, en este momento acelerado de la historia, los guetos se expanden, se desplazan, se clonan en el mundo rico y han encontrado maneras originales de continuar su mutación y su contagio viral a miles de kilómetros de distancia.

A través de Awesome Tapes from Africa, Shimkowitz también empezó la tarea de dar a conocer en Occidente el kwaito, uno de los primeros sonidos nacidos en la Sudáfrica posapartheid, ligeramente vinculado con el house y que ha tenido en DJ Mujava, un productor al que Warp publicó un maxi en 2008, «Township Funk», a su embajador más conocido hasta la llegada de DJ Nozinja. La escena sudafricana es, de todas las del continente negro, la más estrechamente vinculada con el mercado occidental y la que, por una simple cuestión de sintonía cultural, mejor ha encajado en el circuito de la música de club globalizada: productores house como Black Coffee o Culoe de Song han desarrollado una carrera prolija, con paradas en los principales festivales y clubes europeos —incluida Ibiza— gracias a su trabajo habitual y constante con sellos americanos, japoneses o europeos como Funky Chocolate, Innervisions o Mule Musiq, a la vez que sostienen la estructura artística de Soulistic, un activo sello de deep house genuinamente sudafricano que mantiene un equilibrio delicado entre el sonido estándar y los matices locales. Ese es el mismo marco que hace que funcione la propuesta —entre la performance grotesca y la música rave con estética de pandilla con largo historial delictivo— del dúo Die Antwoord, uno de los fenómenos más desconcertantes de la temporada 2009-2010, amplificado por una inteligente viralidad online —que espoleó la revista digital *Pitchfork*, la primera en difundir el vídeo de su canción «Enter the Ninja»— y una sutil ambivalencia entre la verdad y la mentira, lo meticuloso y lo grotesco, lo local y lo global.

En apariencia, Die Antwoord eran una expresión viva de los barrios deprimidos de Ciudad del Cabo, donde se había afianzado una variedad propia del hip hop gangsta conocida como zef: Ninja (Watkin Tudor Jones) se aparecía ante el mundo como un maleante tatuado, con fundas de oro en los dientes,

desnudo de cintura para arriba, fibroso y cargado con un arsenal léxico repleto de improperios, argot y acentos del habla sudafricana más cerrados que la variedad *cockney* de Londres, mientras que su compañera, Yo-Landi Vi$$er (Anri du Toit) tenía el aspecto de chica raver de mediados de los noventa en cualquier festival gabber de Holanda, aniñada, con voz hiperaguda y peinado *mullet*. Las canciones de Die Antwoord eran una mescolanza de hip hop agresivo, electro y hardcore techno con inclinaciones *happy*, tan forzada —y la vez tan esforzada— que al poco tiempo se destapó su verdadero significado: Ninja y Yo-Landi eran en realidad un feliz matrimonio con hijos que, al más puro estilo Throbbing Gristle, habían llevado al plano musical una elaborada performance de parodia de los usos y costumbres de los guetos culturales conectados con el rap global en la principal urbe de Sudáfrica. Destapada la broma, el efecto de Die Antwoord dejó de ser tan sorprendente, aunque el grupo ha mantenido una trayectoria hiperactiva de casi una década en la que la grabación de nuevos álbumes los ha llevado a copar el circuito de festivales europeos, e incluso colaborar puntualmente en directo con Aphex Twin en el L.E.D. Festival de Londres en 2010. Cuatro años después, Die Antwoord devolverían el favor en la promoción sampleando «Ageispolis», una de las joyas del insuperable *Selected Ambient Works 85-92*, en su tema «Ugly Boy».

Si la escena sudafricana ha encontrado la vía para infiltrarse en el tejido principal de la música de club —un esfuerzo compartido en el que también están DJs como Nozinja, capaces de validar estilos como el tsonga disco o el shangaan electro en antologías y maxis publicado por potentes altavoces ingleses como Honest Jon’s o Jialong, el influyente sello fundado por Caribou (Dan Snaith)—, el mundo musulmán, tanto en las regiones del Sáhara y el Magreb como en Próximo Oriente y Egipto, configura una realidad prácticamente desconocida en Occidente, aunque de seguimiento masivo en los países de habla árabe. De hecho, se da la paradoja de que se ha convertido en la figura más popular de la

música siria a ojos del público europeo y norteamericano el cantante Omar Souleyman —a quien sellos como Sublime Frequencies, MonkeyTown, Mad Decent o Ribbon Music han publicado antologías de su extensa producción en casete o álbumes de encargo, y a quien Björk comisionó varias versiones de canciones de su disco *Biophilia* en 2011—, quien es prácticamente desconocido en su país. Jace Clayton explica en *Uproot* que, intrigado por los primeros recopilatorios de Souleyman lanzados en Sublime Frequencies, hizo un viaje al Levante mediterráneo —la región que comprende Líbano, Palestina y Siria— para saber más sobre ese género de canción popular, con teclados baratos y rítmica agitada, conocido como dabke, que era la banda sonora de todo un segmento del mundo musulmán, habitual en celebraciones populares como bodas, y que se baila colectivamente, dando vueltas alrededor de una sala amplia; una especie de ritual basado en el giro que recuerda a la adoración de la piedra negra de La Meca o a la danza de los derviches. Pero al buscar pistas, Clayton descubrió una verdad inesperada: en Siria hay grandes figuras del dabke, compositores respetados y extensamente populares, pero Omar Souleyman no es ninguno de ellos. La fama de Souleyman se debe al mero azar, a una casualidad cósmica: Alan Bishop, responsable de Sublime Frequencies —y miembro del grupo psicodélico Sun City Girls— se hizo con varias casetes de música árabe en un viaje, entre las que había material de Omar Souleyman, y le gustó tanto que decidió preparar una antología sin saber apenas nada del dabke, de su historia o la biografía del músico elegido, que resultó ser un hombre encantador y con un aspecto completamente exótico a ojos de la comunidad hípster, tocado con turbante y chilaba, con gafas de sol y un frondoso bigote, pero que no era ni pionero ni figura relevante de su comunidad.

Entrar en el mundo árabe es, por tanto, practicar la más profunda y misteriosa espeleología cultural, aunque hay rasgos en común que dibujan un mapa cultural homogéneo desde Marruecos hasta Siria y que tiene que ver con un uso creativo de tecnologías baratas como los móviles con acceso a internet —recipientes de audio que la gente intercambia por medio del sistema Bluetooth; una

recopilación de 2011 del sello Sahel Sounds se titula, precisamente, *Music from Saharan Cellphones*—, la producción sencilla por medio de FL Studio y la masiva utilización del filtro corrector de afinación Auto-Tune, que dota de una naturaleza híbrida y posthumana a toda la música popular árabe, egipcia y bereber. Según Jace Clayton, la popularidad del Auto-Tune en los países musulmanes tiene que ver con una manera de cantar con abundancia de melismas —esa técnica decorativa tan frecuente en el góspel y el soul, en la que una sílaba se alarga mientras la nota alcanza diferentes alturas—, y que es habitual entre los muecines que llaman a la oración, el ritual diario conocido como *adhan*. Es con la profusión de melismas como se engaña al Auto-Tune —que en vez de corregir la afinación, distorsiona la voz y crea el efecto cíborg—, de modo que la tradición ha logrado un encaje coherente con la novedad tecnológica en regiones como el Sáhara occidental o toda el área de influencia bereber, donde se ha popularizado en los últimos años un estilo conocido como amazigh que existe en dos planos complementarios: en primer lugar, como folk de base, apoyado en instrumentos tradicionales y hecho sin mayor intención que unir a comunidades muy disgregadas por las largas distancias que impone una geografía extensa y desértica. Y en segundo lugar, también como variedad de pop para consumo interno de los países de habla árabe, que configura un mercado de cientos de millones de personas ajenas en buena medida a las estrellas occidentales, salvo que sea para copiar movimientos, imitar su proyección estética —eso sí, sujeta a las normas de decoro que exige el islam— y, en algunos casos, imitar recursos estéticos como el drop, que se pueden apreciar en las producciones para artistas marroquíes como Jamila —que sería algo así como la Rihanna del Magreb; uno de sus vídeos de 2017, «Le’eb Eyal», acumula 19 millones de visitas en YouTube— o Saad Lamjarred, que multiplica de manera exponencial esas cifras de alcance pop, al llegar a sumar más de 550 millones de visualizaciones de su gran hit, «LM3ALLEM», que suena como si DJ Snake hubiera descubierto una librería de samples de música clásica árabe y le hubiera añadido toda clase de efectos desorientadores y zarpazos sintéticos

para crear un efecto trance. La misma dinámica se repite en Egipto —donde el género dominante es el movimiento mahraganat o electro-chaabi, construcciones rítmicas pulsantes con bajos gruesos y técnicas de sampleo similares a las del hip hop popularizadas por productores como Figo o Sadat y que fue la banda sonora de las revueltas de la Primavera Árabe— o incluso en Turquía, donde se ha configurado un star system propio, altamente occidentalizado —en el acabado profesional de los videoclips y la proximidad al R&B y al adorable kitsch del festival Eurovisión—, y que orbita alrededor del sello netd müzik, una colmena de delicias turcas entre la que encontramos rostros populares como Gülşen, Tarkan o Hadise, chicas y chicos de irresistible magnetismo sexual generalmente elegidos y cortados a partir del patrón de belleza occidental —Emrah Karaduman, por ejemplo, responde a la perfección a la estética de la diva del eurotrance, melena rubia incluida—. La socorrida metáfora de la punta del iceberg se nos queda corta, pues, para intentar aprehender en una sola imagen cuánta música, desde el Congo hasta Colombo —como exclamaba M.I.A. en la letra de «Sunshowers»—, escapa a nuestro radar: una vida entera de escuchas y ni siquiera habríamos empezado a rascar la superficie.

5. Xenomanía: del turismo musical a la aldea global

Si hiciéramos una encuesta entre los fans de Björk y preguntáramos cuál de sus discos les gusta menos, es muy posible que el título más repetido fuera *Volta* (2007), seguido de cerca por *Medúlla* (2004) —siempre y cuando no entendamos como «disco» la colección de jugueteos con el ambient, la música concreta y el pop cubista que ocupan los minutos de *Drawning Restraint 9* (2005), banda sonora para una instalación audiovisual del que fuera su marido, el artista Matthew Barney—. En la etapa posterior a *Vespertine*, y hasta la publicación de *Vulnicura* (2015), que es su escalofriante disco de divorcio, Björk tomó una

decisión arriesgada: ir lo más lejos posible en su curiosidad por las escuelas de vanguardia, el proselitismo tecnológico y —como hemos visto en el capítulo anterior— la conexión entre la música y la ciencia. Y aunque *Volta* tiene varias canciones preciosas, si por algo destaca en la obra completa de Björk no es por haber engrosado la lista de éxitos del pop posmoderno, sino por ser un síntoma temprano de una ola de entusiasmo que empezó a elevarse a mediados de la década de 2000 y que ha devenido una inundación cultural que podemos resumir en el concepto de xenomanía —tal como lo formuló Simon Reynolds en la tercera edición de *Energy Flash*, homenajeando de paso al equipo de producción británico de pop comercial que había escrito éxitos para Sophie Ellis-Bextor, Sugababes o Kylie Minogue—. La xenomanía se definiría como el fenómeno contrario a la xenofobia: consiste en la obsesión y el gusto —aunque eso sería técnicamente xenofilia— por todo lo extranjero, lo que nos llevaría a integrar en el discurso dominante una amplísima variedad de corrientes culturales alejadas de la propia, por lo que xenomanía sería —y lo planteamos desde el punto de vista occidental— tanto decorar un apartamento con máscaras africanas como preparar unas vacaciones en India o hacer una ruta por los restaurantes de tu ciudad en busca de cocina oriental, sudamericana o polinesia. Y, por supuesto, escuchar, citar, samplear y coleccionar música de otras latitudes, moldeada según los ritmos y las armonías de otras civilizaciones.

En *Volta*, Björk sintió la llamada del R&B contemporáneo y, para varios cortes, reclamó los servicios como *beatmaker* de Timbaland y de su protegido Danja —más que los quiebros oblicuos, lo que atraía a Björk de Timbaland era su facilidad para insertar samples de bhangra, música árabe y otras hierbas exóticas en un tapiz rítmico futurista—, y a partir de esa premisa el disco se convirtió en una indagación sobre culturas alejadas entre sí, por fin unidas gracias a los vínculos estrechos entre la música, el ideal panhumanista y la tecnología. Si en *Medúlla* Björk ya nos había presentado a la cantante esquimal Tanya Tagaq, en *Volta* reunía a la instrumentista china Min Xiao-Fen —intérprete de una especie de laúd llamado pipa— y al grupo congoleño Konono

Nº1, una banda con una larga trayectoria silenciosa en el corazón del África negra que se había presentado ante el mundo en 2004 —mediante el disco *Congotronics*, en el sello Crammed Discs— con un tipo de folk electrificado por medios precarios y artesanales, y que daban a las canciones un toque pretecnológico, como de utopía paralela surgida milagrosamente en una deprimida región poscolonial. A Björk quizá le había fallado la inspiración, pues *Volta* daba menos de lo que prometía, pero al menos no le había fallado el olfato: en cualquier región remota —al sur del Sáhara, o en el centro del Polo Norte, en las montañas de Asia o en los valles andinos— estaba la música que tenía que renovar la contaminada sangre del pop occidental. En *Volta*, en resumen, se hallaba condensada la incipiente obsesión por la amplitud y la variedad del planeta, y resultó ser un álbum más sintomático de lo que en un principio se había creído: coincidió en el tiempo con bandas indies como Vampire Weekend (su canción «Cape Cod Kwassa Kwassa», también de 2007, es algo así como el encuentro soñado entre los primeros Talking Heads y el Paul Simon de *Graceland*), y con dos proyectos que, no por casualidad, también estaban entre el pop, el R&B y la xenomanía, y que terminarían colaborando con ella: el grupo Dirty Projectors —en el EP «Mount Wittenberg Orca»— y El Guincho, alias del productor canario Pablo Díaz-Reixa, a quien Björk pidió que escribiera el beat de la canción «Virus». El primer disco de El Guincho, *Alegranza* (2008), era psicodelia pop envuelta en mantras tribales, una espesa negritud africana y el sonido metálico de la percusión de las Antillas, un viaje caribeño imaginado desde el bochorno pseudo-tropical de Barcelona en verano, mientras que el tercero, *Hiperasia* (2016), con todas las voces bañadas en el timbre de un Auto-Tune mohíno, resumía la condición transnacional del pop moderno a base de dancehall, trap y pop brillante de los ochenta, tan brillante como las murallas de neones que iluminan por la noche los callejones de Shibuya.

La xenomanía es un fenómeno que complementa, digamos que de manera

cosmética, un proceso de investigación más profundo sobre las músicas del mundo, y que no deja de ser una rama de la antropología: se trata de la apropiación de aromas, escalas e instrumentos tradicionales para integrarlos en un proceso de gran aceleración tecnológica. Por lo tanto, estamos ante una vampirización de influencias, y no es, ni de lejos, un fenómeno nuevo, pues la atracción por lo exótico es tan antigua como uno quiera buscarla en el fondo de la historia: es una intriga que está en las melodías turcas que Mozart escribió en *El rapto en el serrallo*, y que aflora en la música romántica de finales del siglo XIX, de la *Carmen* de Bizet —la España aflamencada y bruta— a la *Lakmé* de Delibes —ópera ambientada en India—, sin olvidar el encanto mágico del mundo árabe y *Las mil y una noches* de Rimski-Kórsakov en su poema sinfónico *Sherezade*. Exotismo es también lo que buscó Puccini en su ópera final, *Turandot*, impulsada por melodías falsamente chinas, y en un contexto rock no hay que olvidar la fascinación por el sitar de los grupos psicodélicos o las excursiones de Brian Jones al monte Atlas en la más pura tradición beatnik, en busca de los Master Musicians of Jajouka y el sonido hipnótico de sus trompas, un tipo de drone étnico que se repetiría años más tarde con la moda del didgeridoo australiano en los noventa, y de las vuvuzelas durante el mundial de fútbol de Sudáfrica en 2010. En cualquier caso, en los últimos años la música electrónica, quizá por haber agotado buena parte de sus posibilidades armónicas y rítmicas, ha necesitado acudir más que nunca a diversas fuentes tradicionales para renovar su lenguaje y mantener la ilusión de que el camino del futuro hay que comenzar a reconstruirlo a partir de la mezcla, que puede ser simplemente superficial —algo que se consigue mediante el sampleo selectivo— o plenamente hibridado.

Así, podríamos identificar varias corrientes que definen la fascinación desde Occidente por otras culturas, y que acaban encontrándose de manera lógica en un discurso musical por completo tecnológico. El primero y más obvio es el sampling: ha sido mediante el muestreo de diferentes exquisiteces africanas,

asiáticas y sudamericanas como se ha comenzado cualquier aventura exótica, es la práctica más fácil e inmediata —también la más meramente decorativa, como ponerle perejil a un *risotto*, que no llena el estómago pero sí la vista—, y es tan antigua como la propia música electrónica: sus orígenes están en los años setenta, en los primeros paseos curiosos de Holger Czukay (miembro de Can), Laraaji, la música new age o Brian Eno por paisajes exóticos, y es una técnica que une tanto al dubstep como al minimal techno, pasando por el hip hop y el R&B. El corte con el que se dio a conocer Rob Ellis, alias Pinch, uno de los hombres fuertes del dubstep en Bristol, fue «Qawwali» (2006), en el que entre zumbidos de bajos furiosos se colaban texturas propias de la música religiosa sufí en Pakistán, y toda la producción de Shackleton —con quien el propio Pinch colaboraría en un disco de bajos profundos como la fosa de las Marianas, *Pinch & Shackleton* (2011)— tiene que ver con la fascinación por los rituales funerarios africanos y una polirritmia que identificamos con selvas espesas. En el house minimalista, y también en la IDM, son incontables los discos que se sostienen sobre referencias asiáticas, africanas o incluso imprecisas, jugando a enmascarar el sample de origen para que quede únicamente la sensación de aventura turística, distante, pero sin que sea posible indicar en el mapa la fuente geográfica de la que se ha extraído la muestra: en productores como Guillaume & The Coutu Dumonts, Argenís Brito o Daphni, uno de los muchos desdoblamientos de Dan Snaith, la primera impresión es la de estar viajando al norte de África —sin precisar la zona—, o a cualquier región tropical o del sur de América, pues lo que prevalece es la funcionalidad bailable, la convicción de que primero se piensa para el DJ y la pista de baile, y solo muy tangencialmente para los estudios antropológicos. Suele ser habitual que se oculte el origen de los samples, su función es meramente de adorno, como a veces es solo ornamental el nombre elegido: Mark Pritchard —excomponente de Global Communication— eligió el alias Africa HiTech para poner en marcha su proyecto junto a Steve White, que partía del grime, el footwork y el drum’n’bass, y durante un tiempo pareció que el misterioso productor Arto Mwambe era un flamante fichaje

africano del sello alemán Brontosaurus —se llegó a especular incluso si era de Burkina Faso—, hasta que se supo que detrás de ese nombre había dos músicos con habilidades notables para el deep house y con nombres tan sonoros y teutones como Christian Beiβwenger y Philip Lauer.

En otros casos, las cartas se ponen encima de la mesa inmediatamente y la propuesta del artista es la de tender puentes y unir mundos en un plano que vaya incluso más allá del real y el prosaico. Por ejemplo, Débruit, el proyecto de Xavier Thomas, productor francés con base en Bruselas y Londres, se define como un cubista del afrobeat y en su biografía oficial se presenta como un «explorador musical que imagina mundos alternativos y la manera como suenan; juega con el tiempo y con sonidos disparatados, moldeando dimensiones estáticas y fronteras geográficas en nuevas audio-formas asimétricas», y con esa intención ha encontrado el método para conectar el funk dislocado del skweee con la canción tradicional árabe —en el LP *Aljawal* (2013), junto a la vocalista Alsarah—, y el trip-hop con la música turca en *Débruit & Istambul* (2016). Este tipo de fantasías posgeográficas son cada vez más frecuentes, y cada vez más variadas y líquidas en su forma, y llevan de la colisión entre África y la música industrial —como en el proyecto Cut Hands, del líder de Whitehouse, William Bennett— a los densos tapices de free jazz atomizado, psicodelia hip hop y dancehall de Gregory Shorter, alias Ras G, un prolífico productor de Los Ángeles, conectado con el entorno del club Low End Theory y el sello Leaving Records, que construye el discurso equivalente a Sun Ra en la era de internet: una utopía global y galáctica, hecha de retazos de música asiática, africana, árabe y a veces techno —cuando trabaja como Afrikan Sciences—, que no habla tanto del mundo de hoy, sino del deseo de una armonía y una paz universal en un futuro soñado.

En otros casos, la xenomanía es en realidad un deseo de recuperar las raíces personales, en cuanto que manifestación tardía de una sensación de desarraigo y

morriña, pues no es lo mismo vivir en Londres o París y samplear música iraní, por ejemplo, que haber nacido en Irán y conocer tu tierra de origen solo a través de relatos familiares, postales y paseos virtuales mediante Google Maps. Ata Ebtekar, por ejemplo, nació en Berlín por accidente —sus padres habían huido de Persia tras la revolución islámica, la misma que afectó a otra importante artista de la escena electrónica inglesa, Leila Arab— y pasó su vida adulta en San Francisco, donde empezó a interesarse por la música electrónica. En 2002 publicó un maxi visionario en el sello Warp —«Electric Deaf»— que se anticipaba a artistas como Shitmat, Venetian Snares o DJ Donna Summer en la mezcla de IDM afilada y breakcore más bruto que un arado, pero a raíz de su álbum *Dastgaah* (2006) sintió la necesidad de integrar elementos de música árabe, y más concretamente de Irán, en sus tapices de música electroacústica. Con el tiempo esto lo llevó a mudarse de manera permanente a Teherán y trabajar sobre el terreno no solo en un foro de enseñanza para jóvenes productores locales —hoy, la escena electrónica experimental iraní es boyante—, sino en la asimilación natural del folclore en su propio lenguaje, que ha ido cambiando del techno al hardcore, y del sampleo pesado a los experimentos posgeográficos. Este regreso al origen es el que comparten productores como Onra —Arnaud Bernard, francés de origen vietnamita; interesado por la cultura de sus padres, viajó a Vietnam en busca de música y acabó sampleando melodías tradicionales en los tres volúmenes de su serie de hip hop instrumental *Chinoiseires* (2007-2017)—, Shantel —productor alemán de origen rumano y yugoslavo, su área de trabajo es la música balcánica incrustada entre bases de trip-hop y house— o el colectivo parisino Acid Arab, que giran por el mundo pinchando sets de house y techno con sampleados vocales de rai amazigh y otras músicas del Sáhara y el Magreb.

Seguramente, no hay nadie que simbolice mejor este desarraigo posgeográfico que Fatima Al Qadiri: residente en Berlín, estrechamente conectada con sellos de Londres —Tri Angle, Hyperdub, Night Slugs— y Nueva York —UNO—, pero a la vez nacida en Senegal y criada en Kuwait, al mismo tiempo especialmente

fascinada por la música del Lejano Oriente, su caso es paradigmático para exponer la idea de que estamos en un mundo en el que las raíces son volubles y las identidades perfectamente cambiantes. En su primer disco publicado, el single «Warn-U» (Tri Angle, 2011), con el nombre de Ayshay, Al Qadiri exploraba tímidamente un territorio que hasta ese momento apenas estaba cartografiado, ni siquiera en su primer contorno: la fusión de texturas electrónicas futuristas e imaginería étnica —música sufí, fundamentalmente— en el ancho espacio del underground de internet. Ayshay sonaba como si el vaporwave se hubiera inventado en Próximo Oriente, una ucronía según la cual nunca hubiera existido Daesh ni la zona hubiera estado en guerra permanente desde los años ochenta. Después, esa inquietud por la música musulmana pasó a insertarse en producciones de corte más raver e incluso trance en «Desert Strike EP», y en 2014 Al Qadiri firmó un álbum genuinamente xenomaníaco, *Asiatisch*, una recreación del pop oriental a través del dubstep y otras manifestaciones de la bass music que se abría con una versión c-pop de «Nothing Compares 2 U», la canción de Prince popularizada por Sinéad O'Connor —aquí retitulada como «Shanzhai»—. Sin ser una obra mayor, *Asiatisch* sí es una obra significativa, pues diluye las fronteras y las identidades de la misma forma en que sellos como Disco Halal o Nyege Nyege Tapes, o artistas como Mutamassik o Deena Abdelwahed, aceleran la mezcla inevitable entre el territorio y la música del poder —R&B, hip hop, bass music, disco— con la cultura virgen del mundo árabe, África negra o el folclore mediterráneo. Los lazos que han empezado a estrecharse en el futuro serán indisolubles, y si las naciones no pueden estar unidas, al menos sí lo estarán sus sonidos.

En 2012, Diplo publicó un libro, *128 Beats per Minute*, que era el equivalente en papel a la feroz documentación de su vida, sus fiestas y sus viajes que actualmente se puede seguir a través de su cuenta en Instagram. Con muy poco texto pero repleto de imágenes a toda página, aquel volumen de tamaño y grosor

respetable —subtitulado *Diplo's Visual Guide to Music, Culture and Everything in Between*— servía como brújula para imaginar cómo estaba siendo la explosión de la música electrónica de baile en todo el mundo: según Diplo, el hip hop, el techno, el house, estaban llegando sin ninguna resistencia a cualquier gueto global, eran un factor de dinamización de escenas desde México a Buenos Aires, y de Cali a El Cairo, y mientras que en las grandes ciudades occidentales se estancaba la creatividad debido a cierta reticencia purista, en el resto del planeta la mezcla era promiscua, exultante y tan mutante como un virus recién descubierto. Diplo fotografiaba a clubbers sudorosos, se abrazaba a DJs con los que compartía un sonido y una misión, y en definitiva explicaba con imágenes —que si no valen más que mil palabras, al menos sí que costaban sus buenas diecinueve libras— el proceso de expansión global de la música de club. En aquella época Diplo ya no era un explorador inocente, sino una estrella del pop —su tema «Pon de Floor», incluido en el primer disco de Major Lazer, había sido sampleado para la base del enorme hit «Run the World (Girls)» de Beyoncé —, pero si en algún momento había sido el evangelista de una utopía posgeográfica, estaba claro que su mensaje había terminado por calar con hondura de uno a otro confín del planeta.

Los productores más excitantes del momento empezaban a salir de lugares inesperados. El minimal house encontró sangre nueva en Turquía, Estonia o Rumanía —de la mano de productores como Önur Ozer, Cosmin TRG, Maria Minerva o Petre Inspirescu—, e incluso vivió una ola latina a partir del momento en que Matías Aguayo abrió el sello Cómeme y empezó a fichar a nuevos productores surgidos de México D.F., Santiago de Chile o Buenos Aires como Daniel Maloso, Rebolledo, Diegors o DJs Pareja. Hubo un tiempo en que era muy fácil detectar la dirección del movimiento: Europa occidental y Estados Unidos irradiaban su influencia al resto de América, a la Europa del Este, a Asia, y la emisión era como la de un mensaje dirigido a una estrella distante: salvo milagro no solía haber respuesta. Ahora los flujos son multidireccionales y prácticamente no queda una sola cultura que conserve su pureza. Si escuchamos

la hábil mezcla entre el house y el reggaetón que practican artistas como Baba Stiltz o DJ Python, o el increíble cruce entre dancehall e IDM de Equiknoxx en *Colón Sound* (2017), ¿qué conclusiones podríamos sacar sobre sus orígenes e identidades? Seguramente, nunca distinguiríamos al primero —nacido en Suecia — del segundo, un latino de Miami, y quizá no reparemos en que los terceros son jamaicanos de origen, pero su música parece hecha tras un largo proceso de mestizaje en pleno Londres. Equiknoxx son uno de los últimos síntomas que explican la influencia cada vez más incontrolable del dancehall en todas las esferas, desde la puramente subterránea a la más concurrida del pop global. El latido digital jamaicano se percibe tanto en espacios elevados del mainstream —de Rihanna a Drake, e incluso en algunos singles de Ariana Grande, principalmente gracias a la influencia de vocalistas como Popcaan— como en el subsuelo más innovador, en el que habitan y crecen sellos como el neoyorquino Mixpak o flores inesperadas como la barcelonesa Bad Gyal, autodidacta del *twerking* y virtuosa del Auto-Tune que, apoyada por Dubble Dutch —no por casualidad, el productor habitual de Popcaan—, ocupó el primer puesto en la exigente lista de las mejores canciones de 2017 de *FACT* con «Jacaranda», una fantasía pop futurista que ya acumula varios millones de reproducciones en YouTube.

Así, a medida que ha ido normalizándose el flujo de influencias, la extensión global de la música de club ha terminado por dar forma a un gran fenómeno popular, cuantificable en el éxito de nombres como Pitbull, Malvea o South Rakkas Crew, y que pasa por la apropiación del dancehall, el reggaetón y el funk carioca por parte del mainstream americano; un proceso que ha recibido el nombre de tropical house y que no es más que uno de los últimos síntomas que demuestran que el pop es capaz de deglutir, asimilar —y expulsar en forma de excremento, según sea nuestra tolerancia hacia ciertas apropiaciones espurias— cualquier novedad que acontezca por sorpresa y llame mínimamente la atención. Al final, otra de las muchas consecuencias del boom global de la música de baile ha sido que Skrillex y Blood decidieran utilizar beats tropicales en la producción

de «Sorry», uno de los singles extraídos de *Purpose*, el disco de Justin Bieber de 2015. La confirmación, en todo caso, de que este proceso en marcha es incontrolable y puede llevarnos, en los próximos años, por caminos que ni en nuestros sueños más febriles o fantásticos pudiéramos imaginar. El mundo está lleno de mundos.

10

DEMONIOS DE NEÓN: LA ESCENA EDM, ENTRE LA RESURRECCIÓN DE LA CULTURA RAVE Y LA SUMISIÓN AL MERCADO DEL POP

> El futuro es un accidente. Es un accidente porque exploras: tienes que abrirte paso con un machete, adentrarte donde sea y encontrarlo. No puedes verlo, simplemente tienes que ir a algún lugar donde no hayas estado antes.
>
> SKRILLEX

Desde que Estados Unidos le dio la espalda a la música disco a finales de los setenta, con la mayor parte de la nación avergonzada por aquella vía de exceso, libertinaje sexual y gusto por el kitsch que había emprendido despreocupadamente a mediados de la década —celebrando con algarabía cuando el famoso de turno entraba en un club a lomos de un caballo blanco, ensayando pasos audaces en pistas de baile giratorias y / o luminosas, e incluso animándose a celebrar fiestas sobre patines—, la cultura del baile no volvió a gozar ni de fama ni de prestigio en la gran extensión de territorio que iba de San Francisco a Nueva York, los dos enclaves en los que, al poco tiempo de la debacle, se refugiaron los últimos y más fervientes creyentes en la fe del disco. Aquella cultura trepidante y colorista, que en un principio resultó ser tan contagiosa y vanguardista, había terminado por entenderse, no como una opción de ocio para las clases medias, sino casi por completo como una cultura decadente y pecaminosa frecuentada por gays, negros y latinos. Así que cuando surgieron las principales subculturas electrónicas de las cenizas del disco —el Hi-NRG en California, el electro en Miami y Nueva York, el primer house en

Chicago, el techno en Detroit y el garage en Nueva Jersey—, prácticamente nadie se enteró, o no tuvo mayor interés por enterarse, de que el futuro se había puesto en marcha en el subsuelo americano. Toda aquella música de baile acabó viajando clandestinamente a Europa, ahí estalló en forma de cultura rave y acid house, y solo en contadas ocasiones, sin poder romper jamás su condición de cultura marginal y underground, volvió con honores a su país de origen. En vez del hijo pródigo, la cultura dance era un ilustre pariente lejano en el norte de América.

Al comienzo de su libro *The Underground is Massive. How Electronic Dance Music Conquered America* (2015), seguramente el mejor recuento histórico sobre la relación bipolar que ha mantenido Estados Unidos con la música electrónica desde el nacimiento del techno, el crítico Michaelangelo Matos recordaba una conversación que mantuvo con un DJ de Detroit que le reprochaba que el objeto de la conversación no fuera profundizar en las joyas ocultas del techno, sino centrarse en «las cosas conocidas». Pero Matos tenía razón al advertir a su interlocutor de que «las cosas sobradamente conocidas, según él, eran completamente desconocidas para prácticamente cualquier otra persona del país», así que escribió su libro para intentar comprender cómo, habiendo sido el origen de una incuantificable revolución musical, Estados Unidos le había dado la espalda por segunda vez a otra cultura que giraba alrededor del baile, y cómo, en un asombroso e inesperado giro de guion al estilo de las películas de M. Night Shyamalan —«what a twist!»—, terminó por convertirse en la música favorita de todo el mundo y en la gallina de los huevos de oro de una industria necesitada de estímulos nuevos, bajo el prosaico y aséptico nombre de EDM, las siglas de «electronic dance music». «Cuando la música electrónica no era popular en Estados Unidos, la consumíamos de manera muy diferente al resto del mundo», proseguía Matos. «Ahora que domina el negocio de los conciertos —que, en esencia, es todo el negocio de la música de hoy—, todavía seguimos consumiéndola de manera muy diferente a otros países.»

La manera de consumir música electrónica en Estados Unidos durante algo más de dos décadas fue, en cierto modo, como una extensión del circuito del indie-rock: existía una red amplia de tiendas de discos que trabajaban material local y de importación, sellos dedicados al formato 12’’, clubes en las principales ciudades y un circuito de raves que atraían a miles de personas periódicamente en localizaciones abandonadas en los estados del sur, el desierto de California, las afueras de Nueva York y la zona norte del Medio Oeste, donde operaba Drop Bass Network, un colectivo de Detroit pionero en la popularización de un hardcore techno sulfuroso y sucio. Pero a diferencia de Europa, en Estados Unidos no hubo ni una protección temprana por parte de la ley ni un apoyo continuado de los medios de comunicación: mientras que en Gran Bretaña los horarios de los clubes pasaban a estar regulados y las raves engrosaban el circuito de festivales legales —se perdía en libertad indómita, pero se ganaba en industria—, en las principales ciudades norteamericanas las licencias de apertura de clubes estaban sujetas a cierta arbitrariedad y las raves eran actos clandestinos siempre en el punto de mira de la DEA —algo así como la policía especializada en la persecución de delitos relacionados con tráfico y consumo de drogas— que, si salían en los periódicos, era por haber sido violentamente reprimidas por las fuerzas del orden.

Una anécdota famosa ilustra bien este conflicto: el promotor de raves más popular durante los noventa y la década siguiente, James Estopinal Jr. —más conocido como Disco Donnie— fue detenido en su casa de Nueva Orleans en 1999 después de que la DEA sospechara que estaba dando cobertura a una red de traficantes de éxtasis que operaba en sus raves. La acusación era falsa y sostenida sobre pruebas inexistentes, solo simples conjeturas, pero a partir de entonces —ante la imposibilidad de que se pudieran presentar cargos inapelables contra él—, Estopinal estuvo vigilado continuamente por la policía, registrado en la aduana después de volver de unas vacaciones en Amsterdam con su madre —a quien, supuestamente, la policía creía la *madera* que habría utilizado como mula para mover pastillas— y con todas sus raves en el punto de mira: el 26 de

agosto de 2000, una de las más grandes de aquel verano, Phuture Phat Hong Kong Phooey —en el State Palace de su ciudad—, acabó como si la película *Groove* de Greg Harrison la hubiera escrito Quentin Tarantino: con la policía acordonando el local, los ravers saliendo por piernas y las oficinas registradas de arriba abajo. Disco Donnie no estaba en el lugar de los hechos, pero acudió personalmente para dar explicaciones y acabó detenido, acusado de tráfico de drogas una vez más sin pruebas, y enfrentándose a una posible condena de veinte años de cárcel. Por suerte para él, los principales cargos fueron retirados al final —la redada no obtuvo evidencias, y las que la DEA intentó plantar fueron rápidamente certificadas como falsas—, y Disco Donnie se salvó de ingresar en prisión; solo tuvo que abonar una multa de cien mil dólares y comprometerse a no fomentar el uso de parafernalia raver en sus fiestas: básicamente, chupetes y *glowsticks*, esos simpáticos palitos que emiten luz de neón. El caso, que fue recogido en un documental en 2003 —*Rise: Rave Outlaw Disco Donnie*, dirigido por Julie Drazen—, ha quedado como un ejemplo diáfano de hasta qué punto llegaba la animadversión del Gobierno federal contra las raves, lugares de reunión, así lo entendían, de chusma drogadicta e insomne que merecía, en el mejor de los casos, un pequeño escarmiento.

Al cabo de unos años, sin embargo, Estopinal había dejado de estar acosado por los cuerpos de orden y su situación como víctima colateral de las guerras de la droga experimentó un cambio drástico: de repente se había convertido en uno de los empresarios del mundo del espectáculo de mayor éxito en Estados Unidos, su firma —Disco Donnie Presents, que había tenido la mayor implantación en el circuito de raves en Florida y otros estados del sur— organizaba fiestas de costa a costa e incluso certificaba un acuerdo con Insomniac Events para producir festivales de música electrónica a gran escala, como los populares Electric Daisy Carnival en las afueras de Los Ángeles o el Sunset Music Festival en Tampa, donde el público asistente superaba las decenas de miles de personas, un segmento cada vez más joven y preparado para una experiencia que iba más allá de la música. En el momento en que las raves

dejaron de llamarse raves y pasaron a ser simplemente «festivales» se solucionó el problema de fondo: las raves eran, técnicamente, lugares sucios, desorganizados y abonados al consumo de drogas, mientras que los festivales —como Coachella— eran entornos seguros, limpios, profesionales y con la vitola de negocio legal, para gente entusiasta, bien educada y mejor vestida. En realidad no había cambiado nada, salvo la apariencia, pero esta sencilla operación de chapa y pintura fue la que despejó el terreno para que la música electrónica dance entrara en Estados Unidos como una tromba de agua y con apetito voraz: de ser un segmento residual, el gran tsunami del baile empezó a resultar tan rentable a la industria de la música en vivo como el country, el rock adulto y la música urbana. Las raves, en definitiva, eran el nuevo rock'n'roll.

Disco Donnie Presents mantenía el control de buena parte de la red de festivales, pero la oportunidad de negocio era tan suculenta que había que subir la apuesta: en 2012 se alió con el veterano empresario Robert F.X. Sillerman, que estaba dispuesto a invertir la friolera de mil millones de dólares en la industria de la música de baile, y de aquella unión nació un enorme conglomerado —básicamente, un cártel, pues controlaba la cadena de producción y de proveedores de principio a fin— llamado SFX Entertainment, que no solo integraba los festivales de Estopinal, sino que además adquirió el portal de descargas de audio Beatport por cincuenta millones de dólares, diversas empresas de servicios —desde luminotecnia a sanitarios, pasando por la venta de entradas y el montaje / desmontaje de escenarios— y ha acabado por ser una de las piezas centrales integradas en la mayor empresa mundial dedicada a la música en directo, Live Nation. Si a principios de siglo a alguien en Live Nation le hubieran dicho que la música rave formaría parte de su lucrativo negocio —justo cuando firmaban contratos en exclusiva con Madonna para producir sus giras mundiales—, seguramente se habría echado a reír. Hoy, SFX Entertainment controla festivales a escala global como Electric Zoo, Tomorrowland o Stereosonic, y la EDM, con sus DJs estrella y sus artistas en directo —una selecta élite de la que forman parte nombres como Skrillex, deadmau5, Calvin

Harris o Zedd—, puede arrogarse la condición de haber sido la primera mutación victoriosa del pop en la era de internet, la piedra de toque alrededor de la cual gira un negocio multimillonario y todavía en desarrollo, a pesar de las sospechas de burbuja —al más puro estilo sector inmobiliario en 2008— que desde hace años pesan sobre la EDM. «A los DJs se nos paga mucho más que antes», admite Fatboy Slim, «pero la burbuja de verdad está en Las Vegas. Ahí se nos ha utilizado para atraer a la gente a lo que realmente les interesa, que es a jugar en los casinos. Es una maniobra peligrosa, porque la música se resiente si estás en esto solo por dinero. Pero por lo demás, veo las mismas sonrisas en la gente en todas partes. Los jóvenes quieren beber y follar, así que mientras sea eso lo que deseen, no dejará de haber fiesta.»

1. Antes de la EDM: el aterrizaje extraterrestre de Daft Punk en Coachella

> Pío XIII: Bien, ¿quién es el autor más importante de los últimos veinte años? Ten cuidado: no el mejor, el virtuosismo es para los arrogantes. El más importante: el autor que ha provocado tal curiosidad morbosa que ha terminado por ser el más importante.
> Esther: No sabría decir… Quizá Philip Roth.
> Pío XIII: No: Salinger. El director de cine más importante.
> Esther: Spielberg.
> Pío XIII: ¡Kubrick! Artista contemporáneo…
> Esther: Jeff Koons… ¡No! ¡Marina Abramovic!
> Pío XIII: ¡Banksy! ¿Grupo de música electrónica?
> Esther: No tengo ni idea de música electrónica…
> Pío XIII: Y luego dicen que Harvard es una buena universidad. Da igual: Daft Punk. […] ¿Y sabes cuál es el hilo rojo invisible que conecta a todos ellos, a todas estas figuras importantes en sus campos respectivos? Ninguna de ellas dejó verse nunca. Ninguna de ellas dejó que las fotografiaran.
>
> *El joven papa*, 1.ª temporada, capítulo 2 (2016)

Estados Unidos no era un territorio exactamente impermeable para la música electrónica, pero siendo un espacio tan extenso y con tan poca implantación popular de estilos como el techno y el house, a los artistas nativos no solo les era difícil construir una carrera —con lo que acababan cambiando su residencia a la más entusiasta Europa, incluidos un buen número de canadienses—, sino que se volvía prácticamente un coto vedado para los foráneos, una tremenda barrera burocrática y de desinterés por la música que además de cortar de raíz posibles desarrollos de prosperidad profesional, distanciaba a muchos artistas europeos de las giras y, de paso, de los mitos fundacionales de la música de baile en América —el local donde estuvo abierto el Paradise Garage, el centro de Detroit y la tienda Submerge, etcétera—, lo que impedía un diálogo abierto y saludable entre dos tradiciones musicales que se necesitaban imperiosamente. Hay un momento en la película *Eden* (Mia Hansen-Løve, 2014) en el que el protagonista, Paul Vallée, un joven francés que sueña con construir una escena de clubbing en París alrededor de su pasión, el garage house, da por cumplido su máximo sueño al poder pinchar en una pequeña fiesta en Nueva York, que es para él la tierra prometida. La fiesta no tiene ninguna trascendencia en su carrera, no le hace ser más famoso ni ganar más dinero —de hecho, es a partir de ahí cuando las cosas empezarán a irle verdaderamente mal—, pero en ese momento nada importa: estar en Nueva York es como estar en el cielo, respirando el mismo aire que llenó los pulmones de Larry Levan, Tony Humphries o Masters at Work.

Entrar en el circuito norteamericano no era fácil, y tener fama sostenida en el tiempo, prácticamente imposible. Durante años, en Estados Unidos se etiquetó simplemente como «electronica» —sin tilde— a un tipo de artistas que en Europa participaban de escenas como la del house progresivo, el breakbeat, el house o el intelligent techno: The Prodigy, Fatboy Slim, The Chemical Brothers, Orbital o Sasha & John Digweed, que compartían un perfil más próximo al de la banda rock y que encajaban en el circuito del indie, recibían invitaciones para

tocar en festivales, pinchaban con cierta regularidad en las grandes ciudades y cada cierto tiempo podían emprender una larga gira. Moby, uno de los pioneros de la escena rave en Estados Unidos, no fue verdaderamente famoso hasta que se colgó una guitarra del hombro y empezó a samplear viejas canciones de blues en discos como *Play* (1999) o *18* (2002); en el fondo, Moby se convirtió en una estrella porque en sus *tracks* había voces o porque él mismo cantaba, y esa misma dinámica fue la que terminó alejándolo de la música de baile para refugiarse en una especie de rock adulto con apoyo de sintetizadores y parafernalia grandiosa —y publicando de vez en cuando, para no perder contacto con unas raíces cada vez más debilitadas, algún que otro disco de ambient anecdótico—. Pero este proceso tan reglamentado de semivacío a la música electrónica —que generalmente se quedaba estancada en un circuito de tiendas especializadas que ponían a la venta los discos europeos sin distribución oficial a precios propios de una bufanda de Armani—, tuvo una excepción en el dúo francés Daft Punk. Como The Chemical Brothers o The Prodigy, su música era energía en bruto, estaba llena de ganchos rítmicos y melódicos más irresistibles que una tarta de queso, y además conectaba íntimamente con la historia estadounidense, pues desde *Homework* (1997) hasta *Human After All* (2005), los discos de Daft Punk eran un repaso en clave a la historia oculta de la música disco y el house de Chicago. Pero el secreto no estaba exclusivamente ahí: aquellos tipos eran un perfecto producto pop.

La clave del éxito, como recuerda Lenny Belardo, alias Pío XIII —el personaje que interpreta Jude Law en la serie de HBO *El joven papa*—, estaba en la ocultación celosa de la identidad. No tanto en alejarse de las cámaras y en preservar un misterio, porque si así fuera, cualquier artista anónimo de música electrónica atraería la atención sin más reclamo que su naturaleza escurridiza, sino en dar a cambio una imagen pública que apelaba al gusto masivo y además transmitía cierta sensación de futuro. Cuando Daft Punk cambiaron sus máscaras de perro por sus cascos de robot —y aparecieron en galas de entrega de premios como los Grammy, o en las páginas de las revistas especializadas—, el efecto fue

magnético, instantáneo: gustaban en todas las franjas de edad —a los niños porque parecían un grupo de juguete que incluso hacía videoclips de dibujos animados; a los treintañeros porque les recordaba la utopía futurista pop de los ochenta— y los discos estaban entre el kitsch divertido y un sonido electrónico que se dejaba escuchar con facilidad, que no planteaba ninguna complicación, y aunque proviniera en origen del electro, el disco y el house, se consumía como si fuera pop de radiofórmula. De ahí que *Discovery* (2001) se implantara casi de la noche a la mañana en un territorio, el norteamericano, que para el resto de artistas europeos había sido casi imposible de ocupar, una experiencia tan agotadora e inacabada como el intento de invadir Rusia por parte de Napoleón.

Discovery no es un disco perfecto, y sobre todo fue un movimiento regresivo en comparación con *Homework* —del house a la nostalgia ochentera— cuando la música electrónica de baile necesitaba afianzar su compromiso con el futuro en un momento delicado, en que parecía estar perdiendo apoyo popular. Pero la influencia de aquel segundo álbum ha sido incalculable, y sus ecos aún resuenan. En Europa, Guy Manuel de Homem-Christo y Thomas Bangalter —que aparecen caracterizados en la película *Eden* como símbolo del éxito a gran escala, en contraste con el fracaso quijotesco del protagonista, que se debate entre la admiración y la envidia hacia sus antiguos colegas de fiesta— se afianzaron como un nexo entre dos escenas profundamente separadas, la de la música de baile underground y la comercial. Daft Punk gustaban sin distinciones: tenían prestigio en el circuito más elitista y a la vez eran un ejemplo de éxito masivo del que tomarían buena nota los artistas de la siguiente ola del house de masas, la que competiría con el trance holandés por los mejores *bookings* internacionales y las fiestas de Ibiza más crematísticas a partir de 2004, más o menos cuando los promotores ingleses dejaron de tener el control casi absoluto de la isla. David Guetta también era francés y cargaba con una larga trayectoria —primero como DJ de hip hop, más tarde como una de las figuras inaugurales de la escena house parisina, junto a Laurent Garnier o Dimitri From Paris, la que abriría el camino a la generación del *french touch*—, y su manera de

entender la música estaba en las antípodas del minimalismo y la exquisitez: el house según Guetta, en álbumes como *Guetta Blaster* (2004) o *Pop Life* (2007), era una exageración ruidosa, una expectoración de riffs afilados, bombos al límite de la saturación, filtros estruendosos y colaboraciones vocales que, del pop chillón al rap de juguete, calaban fácilmente en ese sector de público clubber al que solo le interesa el impacto directo y sin matices; era, además, música ideal para poner en el coche mientras dabas gas a fondo.

En *Pop Life*, además, Guetta había encontrado a varios aliados perfectos para argumentar y sostener su lucha por la consolidación de un house para todos los públicos: por ahí aparecían dos productores suecos, Steve Angello —dueño del sello Size Records— y Sebastian Ingrosso —vinculado al sello Joia, colaborador de John Dalhbäck y cercano a Eric Prydz—, que estaban en el origen del electrohouse, un subgénero que empezó como una reacción a la desnudez del minimal techno y que apostaba por recuperar la fibra y el músculo del dance europeo, con una producción plagada de destellos y abiertamente digital —con texturas de neón brillante—. Aquella escena de house sueca de alrededor de 2003 no solo era una reacción del mainstream contra la experimentación que bullía en los laboratorios secretos de Alemania y Suiza —y también en Estocolmo: Cari Lekebusch y Adam Beyer se habían pasado del hard techno al minimal—, sino un capítulo más en una larga secuencia histórica, que comienza con el éxito arrollador de ABBA en los setenta, continúa con la producción de Denniz PoP y su equipo de los estudios Cheiron para los dos primeros discos de Ace of Base en los noventa, y culmina con Max Martin dominando el mercado posadolescente a partir de su trabajo con Britney Spears, en la que una serie de francotiradores escandinavos, de modo imprevisto, han ido revolucionando el curso del pop como acontecimiento de masas.

En el caso de la música de baile, ese acontecimiento fue Swedish House Mafia, un supergrupo instigado por Ingrosso y Angello, al que inicialmente se sumó Eric Prydz y que terminó completando Axwell (Axel Hedfords) tras la marcha de este último. La mafia sueca se lanzó a darle un vigor exageradamente

daftpunkiano a un house al que los orígenes, la mitología y el underground no le importaban en lo más mínimo, y poco a poco este híbrido entre electro, house, pop, trance y producciones tan marmóreas como las del rock de los ochenta —que al oído sonaban como el relente de un diamante, un lujo ostentoso e incluso obsceno—, no tuvo rival en la escena más vocacionalmente popular. Si el R&B es la otra música electrónica, el electrohouse era el otro house, e incluso también el otro electro: la obsesión de los fans de este sonido por referirse a él simplemente como «electro» terminó por crear un conflicto semántico con el viejo estilo robótico de los ochenta y sus evoluciones en los últimos años, el de sellos como Satamile o Touchin' Bass. El desplazamiento tectónico promovido por Swedish House Mafia en la esfera dance se pudo apreciar en las listas anuales de los mejores DJs del mundo según la revista *DJ Mag*: David Guetta había hecho su entrada tardía en 2005 —hasta entonces ni existía para una escena dominada por el trance y el house progresivo— y llegó al número uno en 2011; Swedish House Mafia entró como colectivo en 2010, e individualmente Axwell y Angello lo habían hecho en 2006, Prydz en 2007 e Ingrosso en 2009. Alrededor de ese 2010, año cero del triunfo de la EDM, algunos de los artistas más cotizados del mundo eran futuros héroes de la escena como deadmau5, Laidback Luke, Markus Schulz, Afrojack, Fedde Le Grand, Kaskade o Avicii, que hizo también su entrada en 2010. El relevo generacional estaba en marcha: hacia 2012 empezaría a ser normal ver en estas clasificaciones —la ATP de los DJs, donde Hardwell podría ser un futuro aspirante a Roger Federer y Alesso un proyecto de Rafa Nadal— a futuras sensaciones del mainstream electrónico como Knife Party, Steve Aoki, Madeon, Zedd o las gemelas australianas Nervo. Los promotores en Estados Unidos, seducidos por el empaque rockista y espectacular de esta nueva escena, tomaban buena nota: así, sí.

La otra consecuencia importante que tuvo el éxito continuado de Daft Punk a partir del lanzamiento de *Discovery* fue la afirmación sólida de una línea de

continuidad estilística en Francia que prolongaba el famoso *french touch* para una segunda fase, tras la primera etapa triunfal en cuyo centro estuvieron sellos como Roulé —y uno de los proyectos paralelos de Thomas Bangalter, Stardust —, DJs con tirón popular como Bob Sinclar y proyectos como Cassius. Pedro Winter era todavía mánager de Daft Punk en 2003 cuando decidió fundar Ed Banger, un sello discográfico que no ocultaba su intención de dar continuidad a ese híbrido de electro neumático y house a machetazos que rápidamente se convirtió en uno de los sonidos favoritos de los festivales de indie-pop cuando cerraban los escenarios principales y el público del rock necesitaba refugiarse en una carpa de madrugada para continuar la noche. Mientras Winter se ocupaba de los intereses de Daft Punk —entre ellos, mantener un inteligente misterio alrededor del dúo, que no salía de gira ni daba apenas entrevistas—, también iba fichando a artistas muy influidos por su sonido, como Feadz, Krazy Baldhead o SebastiAn, y sobre todo el dúo Justice. Estos, tras afianzarse como uno de los proyectos de moda tras la remezcla chirriante que urdieron para Simian, tuvieron que cargar con la responsabilidad y sobrellevar la presión de ser considerados como los nuevos Daft Punk: a veces hasta la máxima literalidad; ante la imposibilidad de reconocer visualmente a Homem-Christo y Bangalter, había quien daba por hecho en los *backstages* y camerinos de los festivales que Gaspard Augé (el alto con bigote de policía setentero) y Xavier de Rosnay (menudo, enjuto y aniñado) eran los famosos robots de incógnito.

Si buscamos un momento inicial que explique cómo pudo llegar a desatarse la locura EDM en Estados Unidos, la famosa remezcla de Justice podría contarse como uno de los principales detonantes, tanto es así que cuando un estudio de Hollywood, Working Title Films, decidió producir una especie de comedia romántica alrededor de los festivales, los DJs y el afán de celebridad entre la generación *millennial* —con Emily Ratajkowski y Zac Efron de protagonistas—, no dudó en titularla *We are Your Friends* (2015), en alusión a como se tituló el remix oficial de «Never Be Alone», la canción original de Simian. Justice se afianzó en pocos maxis como el grupo electrónico favorito para públicos

curtidos en el indie e incluso en el heavy metal, y que habían llegado a la música electrónica sin pretenderlo, encontrándosela de lleno y sin aviso previo en las largas noches de festivales como Coachella o Primavera Sound. No solo el aspecto de Augé y De Rosnay era puro hard rock, con esas chupas de cuero, los parches y los mostachos —serían *impersonators* ideales de Ronnie James Dio y Lemmy de Motörhead—, sino que la música era un rodillo a alto volumen en el que los beats constituían una pieza secundaria del engranaje rítmico, ya que toda la acción estaba en la presión de los bajos y los zarpazos de sintetizador que funcionaban como riffs de guitarra.

En los primeros singles de Justice había una energía incontestable que chocaba frontalmente con la exquisitez de las comunidades puristas —el refinamiento de Detroit no se inventó para que alguien pensara que era una buena idea resucitar a Judas Priest con Ableton Live—, pero que expandía el alcance de la música de baile aún más lejos de lo que lo había hecho Daft Punk. En *Discovery* había un brillo higiénico, pero el primer álbum de Justice, *† (Cross)*, era testosterona sin control gracias a cortes como «Phantom», «DVNO» y «Waters of Nazareth». Por si quedaban dudas de que eran puro punk-rock, el videoclip de «Stress», dirigido por Romain Gavras, consistía en el seguimiento de una pandilla de vándalos equipados con ropa oficial de Justice que golpean a la gente en las calles de París, destrozan mobiliario urbano y acaban quemando un coche, al estilo de la película *El odio* (1995), mientras que el documental *A Cross the Universe* (2008), que los seguía durante su primera gira por Estados Unidos, concluía con Justice detenidos por la policía después de que Xavier de Rosnay le reventara una botella de cerveza a un tipo a la salida de un club. Había cierto marketing de la violencia en Justice, pero el mensaje caló y el público se agolpaba en sus conciertos, haciendo crecer una masa crítica que, en pleno 2008, ya estaba a punto para el desborde tanto en América como en Europa: el «electro» era una nueva forma de mainstream que adelantaba por la izquierda al minimal house y para el que surgían proyectos de un corte parecido en ciudades como Hamburgo —Digitalism—, Londres —Autokratz—, Milán —Crookers—

y París —el sello Kitsuné o el productor Martin Solveig, que a partir de «Hello» ha ido encadenando una imparable secuencia de canciones pegadizas en la más estricta tradición del trance-pop, cambiando por completo la textura, pero no la intención de reventar los *charts*—. Solo faltaba extender la fiebre a Estados Unidos, un trabajo sucio del que se habían encargado dos años antes Daft Punk, causando una conmoción en la fuerza comparable al estallido del planeta Alderaan tras atravesarlo el rayo de la Estrella de la Muerte.

Cuando Daft Punk aparecieron en el festival de Coachella del año 2006 parecía como si sobre el escenario Sahara Tent —indicado en el cartel como «la carpa dance», ese clásico de la segregación en los festivales indies— hubiera aterrizado una nave venida de otra galaxia: de repente, amaneció el futuro en forma de fondo escénico parpadeante con fulgor de neones y un despliegue hasta entonces nunca visto de luces LED, en cuyos laterales se dibujaban arabescos azules y, en el centro mismo del dibujo, el contorno triangular de una pirámide de láseres sobre la que aparecía inscrita, no una circunferencia, sino la silueta de dos robots equipados con cascos, guantes y chaquetas de neopreno. Nadie lo esperaba, porque el regreso de Daft Punk a los directos —casi una década después de concluir la gira mundial de *Homework*— se había mantenido bajo un férreo secreto. Era la gran sorpresa del festival, que desde hacía años había intentado contratar sin éxito una actuación de la pareja francesa. El equipo de management rechazaba sistemáticamente cualquier oferta —incluida una por 250.000 dólares para actuar en 2005—, con la excusa de que Daft Punk no estaban en el mercado: la estrategia era mantener un perfil bajo, no hablar con periodistas, rechazar invitaciones para pinchar y, por supuesto, no embarcarse en ninguna gira; el misterio les funcionaba como le había funcionado durante décadas a Enya —Daft Punk generaban grandes ingresos solo con la venta de discos; en Estados Unidos, durante años, la media era de tres mil a la semana, sin altibajos—. Pero cuando Coachella insistió en subir la oferta hasta lo inimaginable, 300.000 dólares para la edición de 2006, finalmente hubo respuesta: lo harían.

El año 2005 no había sido bueno para Daft Punk, en realidad: su tercer disco, *Human After All*, había sido destrozado por la crítica y no les sirvió para renovar el prestigio amasado con *Discovery*. Era un trabajo de cierta improvisación —Thomas y Guy-Manuel se habían propuesto producirlo en un tiempo limitado, casi al vuelo, sin posibilidad de revisar el resultado—, y se notaba que faltaba mayor esfuerzo, acabados más completos, una mejor edición y más de algún descarte. Sin embargo, la demanda de Daft Punk en directo no había menguado, pues ya era el signo de los tiempos: los festivales estaban creciendo como fenómeno masivo y, en muchos casos, eran la principal fuente de ingresos para muchas bandas que sufrían el aceleramiento del colapso de la industria discográfica —en el cartel de Coachella, estaban al mismo nivel que Madonna, que actuaría en el mismo escenario al día siguiente, y solo por debajo de Tool y Depeche Mode—. El adelanto recaudado sirvió a Daft Punk para trabajar en una producción de directo innovadora, y cuando desvelaron su pirámide aquel 29 de abril ante el atónito público de Coachella —fundamentalmente, del nicho indie con cierta permeabilidad a la música electrónica de baile si estaba hecha de la manera «correcta»—, se desató una locura colectiva. No solo era el show más alucinante visto en mucho tiempo, sino que el trabajo de Daft Punk con el repertorio —organizado como un megamix de setenta minutos con todos sus grandes hits triturados y deshuesados en sus partes esenciales, para intensificar la sensación de velocidad y reducir el porcentaje de relleno únicamente a los nexos de transición— era perfecto para un público educado en el rock: riffs, melodías, crescendos, todo medido para crear un estado de catarsis continuado, amplificado por la sensación hipnótica de estar envuelto por las luces, el volumen atronador y tener ante tus ojos un objeto como llegado del espacio exterior, lo que ahondaba aún más en la sensación de pasmo. En aquel directo no había ni picos ni valles, sino un clímax / meseta de intensidad abrumadora rubricado por los casi diez minutos en los que «Rollin’ and Scratchin’» desató una verdadera histeria: el orgasmo electrónico más largo del mundo.

«Nadie había visto nunca nada como aquello», explicaba Michaelangelo

Matos en el documental *Daft Punk Unchained* (2015), producido por la BBC, quien resaltaba además dos logros trascendentales de aquel arranque de gira: «Nadie había visto nunca esa cantidad de producción, ese nivel de LEDs ni esa calidad de proyección de gráficos, y todo el mundo que estaba en el concierto, en aquel escenario, se enviaba mensajes de texto con los demás. "¿Te estás perdiendo esto? Es lo más grande que he visto en mi vida, ¡Dios mío!" Todo el mundo que conozco que estaba en el rollo de la música de baile me dijo lo mismo: aquella noche mi teléfono un poco más y explota con mensajes del tipo "Te estás perdiendo el mejor concierto de la historia"». El concierto de Daft Punk en Coachella no solo demostró que un espectáculo dance podía ser mejor que cualquier concierto de rock si el nivel de producción era superlativo, sino que inauguró la era del consumo social de la música en directo: aún faltaba un año para que Apple comercializara el primer iPhone, pasarían tres meses hasta que se inaugurara oficialmente el servicio de Twitter, Facebook era aún una red social joven y ni siquiera existía Instagram, pero el concierto de la pirámide se convirtió en un acontecimiento comentado en el momento que saltó a la blogosfera en cuestión de minutos, y las cámaras de los dispositivos móviles —por entonces caros y de baja resolución— escupieron en cuestión de horas miles de clips grabados durante la actuación, subidos a YouTube sin demora. Daft Punk nunca han querido publicar una versión en vídeo del concierto —sí existe una en audio, *Alive 2007*—: la experiencia en diferido, decían, había que vivirla a través de los vídeos subidos a la red, como la vivieron tantos miles de personas que no estuvieron allí, pero recibieron noticias del gran acontecimiento casi al instante.

Muchos de los futuros grandes nombres de la EDM estaban allí. Skrillex, por ejemplo, era un apasionado del punk, pero Daft Punk fueron el acicate que necesitaba para dirigir sus pasos hacia la producción electrónica y engancharse a nuevas formas de energía eléctrica. Steve Aoki comprendió que la base de cualquier sesión de DJ o show en directo, si se quería llegar a un gran público, no era la música —o no exclusivamente—, sino la producción, el espectáculo

que la envuelve. Y el canadiense Joel Zimmerman, por entonces un discreto productor de house progresivo, supo que había dado con la tecla correcta al ocultar su identidad y depositar toda la atención de su proyecto deadmau5 en la imagen: se presentaba en los clubes con un casco con forma de cabeza de ratón, rematada con orejones tipo Mickey Mouse y luces en los ojos. Después de aquella noche en Coachella, Estados Unidos ya comenzaba el proceso de reciclar y adaptar el lenguaje de la música electrónica de baile a su personal idea del show business.

2. Guetta en el gueto: cruces promiscuos entre música dance y hip hop

El bajo está poniéndose cada vez más gordo.

Britney Spears, «Big Fat Bass»

Poco después del show en Coachella, Kanye West insistió en conocer personalmente a Daft Punk. Llegados a 2006, el productor y rapero de Chicago se había afianzado como uno de los principales renovadores del hip hop, primero con un álbum que revolucionaba el típico sonido boom bap neoyorquino —*The College Dropout* (2004), publicado en Roc-A-Fella, el sello de Jay-Z— y un año después con *Late Registration*, el primer síntoma de que la ambición de West iba más allá del hip hop en sí, y que su plan creativo —no exento de megalomanía— pasaba por fagocitar y hacer suya cualquier manifestación puntera de la cultura pop, ya fuera la producción audiovisual, la moda, el diseño de joyas y mobiliario o la diversificación de su figura en cualquier plano: el artístico, el virtual de internet y el de los medios de comunicación explotando su filón morboso como *celebrity*. Kanye West se enmarca en un proceso de respuesta cultural al minimalismo que empezó a hacerse evidente a partir de la primera mitad de la

década de 2000, y que pasaba por un gusto por el exceso y lo ampuloso como signo de distinción y como expresión artística sofisticada: no es que esta manera de pensar no estuviera ya en el hip hop, el principal foco de emisión de la cultura del *bling bling* —joyas, dinero, cocaína y *brilli brilli* a tutiplén—, pero West le añadió un toque de distinción cosmopolita, de curiosidad por fenómenos como la moda y la ilustración japonesa —apasionándose por la ropa de Yohji Yamamoto y encargando la portada de su tercer disco, *Graduation* (2007), a Takashi Murakami, el pionero de la técnica de dibujo, fundamental en la estética del cine anime, conocida como *superflat*—. Y así fue perfilando su condición de hombre de gusto exquisito, de consumidor cultural influyente y de esteta exagerado, una manera de afrontar la estética que se volvió ubicua en los años siguientes en su maximalismo, y que se refleja en fenómenos tan dispares como la obsesión de ciertas mujeres por los glúteos inmensos —de la rapera Nicki Minaj a la futura esposa de West, Kim Kardashian— o el cine entendido como un videoclip de dos horas, como en las películas de Zach Snyder o *The Neon Demon* (2016), la sátira sobre el mundo de la moda de Nicolas Winding Refn. Para West todo tenía que ser más grande, mejor, más fuerte, y Daft Punk se tornaron en una de sus obsesiones: conectaban gracias a la niponofilia, las luces fosforescentes, los dibujos animados, las marcas chic y, sobre todo, la búsqueda de un lenguaje pop para el futuro asentado en el pasado de su infancia.

Su canción «Stronger», la tercera de *Graduation*, sampleaba «Harder, Better, Faster, Stronger» de manera tan extensa que más parecía una versión que la toma de una muestra testimonial, todo con el beneplácito de Daft Punk, que aparecieron con sus cascos luminiscentes en el videoclip. «Stronger» fue uno de los primeros casos de admiración rendida en que una estrella del hip hop americano —sin contar los disimulados préstamos de la música rave británica en muchos beats de Timbaland, de quien Simon Reynolds sospechaba irónicamente que tenía una subscripción anual a la revista *Muzik*— se interesaba por el mundo de la música de baile. Durante los comienzos de la década hubo especulación al respecto del interés de P.Diddy por grabar un disco producido enteramente por

gente del entorno de DJ Hell y el sello International Deejay Gigolo, después de descubrir el electroclash y el house durante unas vacaciones en Ibiza, pero aquel proyecto nunca terminó de cuajar. A partir de Coachella, en cambio, las fronteras entre estilos empezaron a borrarse lenta e indisimuladamente. La comunicación vía internet y la proliferación de blogs y medios online estaba acelerando el contacto entre compartimentos estancos poco proclives a mezclarse, y mientras los indies se interesaban por ciertas figuras del hip hop que respondían a sus anhelos de escalada social, típicos de la tribu a la que llamamos hípsters, los b-boys también encontraban paralelismos interesantes en el mundo de la música de baile, no solo texturas parecidas —en un paisaje sonoro cada vez más sintético y con beats elásticos—, sino también ideas compartidas de cómo pasar una buena noche.

Ese era, al menos, uno de los objetivos diarios hacia 2006 de William James Adams, más conocido como will.I.am, el líder de Black Eyed Peas, una banda hip hop de Nueva York que había despuntado a finales de los noventa como una de las formaciones del movimiento *conscious* —rap con contenido social y mensaje educativo—. En un asombroso proceso degenerativo que los llevó del hip hop underground a ser uno de los puntales del rap comercial de brocha gorda, a mediados de la década de 2000 Black Eyed Peas estaban ensayando un tipo de sonido con vistas a triunfar en las emisoras comerciales y en las salas de cardio de los gimnasios de gama baja, y una vez que vinieron a Barcelona —coincidiendo con su visita promocional a un *talent show* de televisión— me encontré hablando con will.I.am en el vestíbulo de un hotel a media tarde y atendiendo a sus peticiones de recomendación de locales nocturnos con música de tempo alto y chicas de moral distraída. will.I.am estaba obsesionado con los clubes, veía en ellos un proceso de renovación del pop en marcha, y si bien en su disco *Monkey Business* (2005) ya había cierto interés por la música dance, no sería hasta 2009 cuando will.I.am tendría por fin entre sus manos el bombazo que había andado buscando con tanto empeño. El proceso de acercamiento entre el house trotón y el rap de garrafa había estado dándose de manera tímida desde

hacía un tiempo, con resultados más que aceptables si caía en las manos adecuadas —era el caso de DJ Mehdi, uno de los artistas del sello Ed Banger, fallecido prematuramente en 2011—, pero no era ese el objetivo de will.I.am: él quería algo más directo, más pop —algo más Ibiza, como P.Diddy en su momento de epifanía abortada—, y el destino lo llevó a coincidir con un DJ pujante en el *top ten* mundial que, para más inri, tenía un pasado en el hip hop. Así fue como, con vistas a la confección de su álbum *The E.N.D.* (2009), Black Eyed Peas contaron con la producción de David Guetta en dos temas: «Rock That Body» y «I Gotta Feeling».

Aunque «I Gotta Feeling» es ese tipo de canción que se mueve entre lo irritante y lo irresistible —clásico himno para descansos de competiciones deportivas, cortinillas de publicidad y turno asegurado a las dos de la mañana en las fiestas de Fin de Año—, su importancia en esta historia no ha sido su alcance masivo en sí —lo que implica millones de copias vendidas y de reproducciones del vídeo en YouTube—, sino el efecto que tuvo en el hip hop al normalizar una serie de rituales que hasta entonces habían pertenecido a la cultura rave: los *glowsticks* o las luces estroboscópicas, por ejemplo, y que encajaron con un momento especialmente hedonista en el pop —en plena crisis económica— en el que se le daba la espalda al futuro y se vivía el momento, y que tuvo cierto reflejo en el cine con la moda de películas sobre «la fiesta de tu vida» al estilo de *Resacón en Las Vegas* (2009) o *Project X* (2012), y también en televisión gracias a la franquicia de *reality shows* inaugurada por *Jersey Shore* en MTV —más tarde *Geordie Shore*, *Gandía Shore* y demás variantes locales—, en la que se siguen las andanzas intrascendentes de una pandilla de veinteañeros *ninis* cuyo plan en la vida es divertirse, ponerse guapos, follar y ver si un golpe de suerte los saca de pobres. En «I Gotta Feeling», oda electrohouse al ritual de prepararse para salir de fiesta —depilación, enemas, desodorante, ponerse las mejores galas, beberse hasta el agua de los floreros y despertarse en el sofá de un extraño al día siguiente— confluían varios de los pilares más rentables de la industria musical americana: el pop para todos los públicos, el R&B y el hip hop, saludando de

paso la llegada de la EDM como un agente capaz de inyectar un nuevo flujo de dinero y entusiasmo.

Sin duda, David Guetta supo aprovechar el filón: el mismo año producía otro hit de resonancia monstruosa en los *charts* urban, «When Love Takes Over», para Kelly Rowland, que por fin tenía un hit masivo tras la disolución de Destiny's Child, y en 2010 repetía con otra producción aún más bombástica la de «Commander». Incluso el grime olfateaba la oportunidad y Dizzee Rascal —que había sido hasta no hacía mucho el chico introspectivo y angustiado de la escena hardcore inglesa— se atrevía a iniciar la conquista del mercado norteamericano gracias a dos singles, «Bonkers» y «Dance wif Me» (2009), producidos respectivamente por Armand van Helden y Calvin Harris, que proponían, junto con canciones como «Barbra Streisand» (Duck Sauce) una nueva receta para el pop de éxito. En cualquier caso, la canción que hizo bascular por completo el mundo del R&B al house y al trance fue «Only Girl (In the World)», el enésimo hit de Rihanna en apenas tres años. Poco antes, Robyn Fenty se había convertido en una estrella indiscutible del pop casi por accidente: el equipo de producción Redzone de Atlanta, formado por Christopher «Tricky» Stewart, su hermano Mark y Terius Nash —más tarde conocido como The-Dream—, tenía entre manos una canción que aún no habían podido adjudicar a ninguna estrella con las que solían trabajar —escribían habitualmente para Ciara, Britney Spears o Blu Cantrell—, pero Jay-Z y su equipo de Roc-a-Fella necesitaban algo especial para Rihanna, a la que había que moldear la carrera con urgencia, y pujaron por «Umbrella». En la primera escucha, «Umbrella» no parecía un hit inmediato —su construcción armónica era compleja—, pero tenía un gancho pegadizo en el estribillo y la buena genética de Rihanna hizo el resto para convertirla en la sensación del momento y condicionar su camino en el futuro. En sus primeros singles, Rihanna se situaba en un sonido colindante con el dancehall —había nacido en el Caribe y aquello parecía lo más lógico—, pero en su segundo disco, *Good Girl Gone Bad* (2007), ya había algunas canciones en las que tanteaba terreno house como «Don't Stop the Music» —producción de un dúo noruego

prácticamente desconocido llamado StarGate—, y resultaba que aquello era lo que funcionaba, así que poco a poco los singles fueron incrementando en tempo y furia. Porque el caso de Rihanna es el de una carrera construida a partir de singles, y no de álbumes, lo que confiere a su caso una modernidad absoluta: para Rihanna, publicar un LP al año no era más que la excusa a fin de acomodar entre mucho relleno una ristra de canciones escogidas con celo y cuidado, que era la única manera de estar en las grandes cadenas de venta de discos. Pero su terreno de juego verdadero siempre había sido la viralidad en internet, la publicidad exclusiva en YouTube y las ventas en iTunes Store. Al llegar 2010, Rihanna y StarGate se habían reunido de nuevo y la que ya era una figura intocable del pop mainstream entraba con decisión en el terreno más movedizo y excitante: bajo el paraguas del boom EDM, en «Only Girl (In the World)» el R&B se mezclaba con el eurotrance, y otra barrera de las que separaban a la escena urban de la dance se derrumbaba con el estruendo de la voz rica en decibelios de Rihanna —metida en el papel de diva exultante— y con la lluvia de riffs de sintetizador que en nada envidiaban a los que Armin van Buuren repartía por los nuevos súper clubes de todo el mundo.

En dos de los bombazos posteriores de Rihanna, «We Found Love» (2011) y «Where Have You Been» (2012), la producción corrió a cargo de Calvin Harris (Adam Wiles es su nombre real), un músico escocés surgido de Myspace que se había dado a conocer como parte del equipo de Kylie Minogue para su elepé *X* (2007) y, un año antes, con su álbum propio *I Created Disco*, un ejercicio de electro-pop enmarcado en la etapa terminal del electroclash, pero lo suficientemente inspirado —y hábil en la composición de melodías— para funcionar como remate digno de varios años de obsesión con el pop sintético primitivo y la apertura de una nueva fase con aspiraciones de infiltrarse sin reservas en el mainstream. El salto de Calvin Harris tras producir sus dos primeros singles para Rihanna fue tan asombroso y súbito que en 2013, no solo pertenecía a la aristocracia de la industria si tomamos como vara de medir su vida privada —se le han conocido romances con algunas de las estrellas

superventas de la década, como Rita Ora y Taylor Swift—, sino que era también el DJ mejor pagado del mundo, un remezclador con larga lista de espera y una figura central de la serie de selectos cabezas de cartel de los festivales EDM, donde la sola presencia de su nombre era garantía de miles de entradas vendidas en tiempo récord. El caso de Calvin Harris es aún más paradigmático que el de David Guetta, pues su ascenso no solo fue meteórico —Guetta llevaba pinchando desde finales de los ochenta y conoció el acid house; el escocés no llevaba ni diez años desde que empezó como amateur—, sino porque su caso es el que explica el cambio de preferencias de la industria discográfica a la hora de escoger productores para las figuras superventas.

El pop, al menos desde los años sesenta, es por lo general un trabajo en equipo y en cadena: quien da la cara —en la portada de los discos, en los vídeos, en los conciertos y en los anuncios— suele ser un último eslabón escogido por sus cualidades físicas y, en la medida de lo posible, por sus capacidades para cantar sin desafinar ninguna nota, pero por detrás, y a veces incluso en la sombra, hay una larga lista de arreglistas, músicos de sesión, productores, ingenieros y escritores de letras que aportan su talento en diferentes medidas al servicio de una causa común: el éxito irresistible. Pero a partir de 1999 como fecha simbólica, por ser la del primer single de Britney Spears —un momento en que la balanza empezó a inclinarse cada vez más del lado de las *pop stars* adolescentes altamente sexualizadas—, la industria del pop hay que empezar a entenderla menos como un ejercicio de artesanía en equipo y más como una superproducción a la manera de los *blockbusters* de Hollywood, donde la estrella protagonista es un mero reclamo en el centro de un proceso creativo que moviliza equipos enormes de expertos en sonido, diseño, publicidad y autoría. Tanto en el hip hop comercial como en el R&B y el pop, se volvió cada vez más común que los álbumes fueran una amalgama de nombres, un listado inacabable de productores —por lo común, con una o dos piezas por cabeza—, de ingenieros de sonido y voces invitadas, con la esperanza de que alguna canción diera con la tecla correcta y se convirtiera en la moneda que disparara el *jackpot*

e hiciera brotar la fuente del dinero.

Durante los primeros años de la década de 2000, los productores más cotizados venían del R&B: The Neptunes, Timbaland o Tricky Stewart se embolsaban botines considerables con la promesa de garantizar a los sellos y los productores ejecutivos un hit instantáneo, y muchos terminaron por alejarse de sus orígenes en el underground o en el hip hop ortodoxo a cambio de la comodidad y el alto nivel de vida que proporcionaba escribir canciones para P!nk, Justin Timberlake o Christina Aguilera. Sin embargo, había otra cantera de talento de la que extraer productores con oficio, olfato y pocos escrúpulos a la que los grandes sellos llevaban recurriendo desde mediados de los noventa con muy buenos resultados, la de estudios de producción como Cheiron, en Suecia, que gracias a su fundador, Denniz PoP, y su discípulo Martin Sandberg, había convertido en estrellas —efímeras y caducas, pero tanto daba— a bandas para adolescentes como Ace of Base y Backstreet Boys. Sandberg, que había adoptado el nombre artístico de Max Martin, no solo volvió a dar con la tecla correcta al asumir la producción del primer disco de una primaveral Britney Spears, sino que indirectamente señaló cuál sería el camino que habría que tomar en el futuro: la síntesis entre armonías blancas y ritmos negros, entre la solidez tecnológica y muchas de las estrategias rítmicas del R&B contemporáneo. Poco a poco, a las figuras del pop prefabricado se las conducía a un escenario cada vez más próximo al universo dance: bombos marciales, riffs de sintetizador con destellos de láser, líneas de bajo estridentes y las voces —gracias a manipulaciones como la del software corrector Auto-Tune u otros *plug-ins*— llevadas a un plano posthumano, en el que suenan con un volumen inverosímil, resaltan con brillos artificiales o, directamente, trazan escalas imposibles como la de la canción «Circus» de Britney Spears —producida por Dr. Luke—, donde los niveles de tesitura aguda y grave, tan bruscos como irreales, solo pueden crearse mediante sistemas de modificación digital del *pitch*.

En la mayoría de álbumes y singles de éxito de los últimos años han aparecido varios nombres que se repiten de manera constante: Greg Kurstin, Sia, Max

Martin, Calvin Harris, Danja, Dr. Luke o Mike Will Made It son algunos de los ángeles de la guarda de una industria que aún necesita los hits para subsistir —un hit es sinónimo todavía de millones de dólares de beneficio—, y se cuentan entre los selectos cerebros que han escrito bombazos para Katy Perry, Taylor Swift, Miley Cyrus, Ariana Grande o Ke$ha. Las *pop stars* son intercambiables en gran medida —su ciclo de vida artística suele ser corto—, aunque hay casos asombrosos de resistencia e incluso de supervivencia. Es sintomático, por ejemplo, el caso de Taylor Swift, que habiendo empezado como damisela frágil del country-pop de Nashville y consolidándose como la cantante favorita de las clases medias blancas sin mayor interés por la música que el simplemente decorativo —le ayudaba su anti-carisma, su poca fortuna en amores y la aburrida blancura de sus canciones, a juego con su piel lechosa—, dio un giro inesperado a partir de *Red* (2012) para, bajo la dirección artística de Max Martin y Calvin Harris, encadenar una trilogía de pop sintético, ochentero y superlativo, completada por *1989* (2014) y *Reputation* (2017) que se deja iluminar a lo lejos por el relente tibio de los focos de las raves EDM. Y aún más sintomático resulta el asombroso ejemplo hipervirtual de Britney Spears, que no solo sobrevivió a su año horrible de 2006 —el de la cabeza rasurada, el divorcio y las agresiones a los fotógrafos—, sino que completamente atontada por los ansiolíticos dejó, quizá sin enterarse de nada, que un equipo de productores construyera a su alrededor dos obras magníficas del pop de entretenimiento posadolescente. La primera sería *Blackout* (2008), un ejercicio de obesidad sintética, líneas de bajo pesadas y efectos alucinógenos en el que la presencia de Britney fue completamente virtual; como Rei, la estrella del pop de la novela *Idoru* de William Gibson, nada de su yo real existe en el disco, todas las voces están falseadas y afinadas con Auto-Tune, todo está hecho para ella, pero sin ella. La segunda, aún mejor, sería *Femme Fatale* (2011), un tratado de pop palpitante con beats sin apenas interrupciones, donde se incluían «Big Fat Bass», una producción de will.I.am dedicada a los dos principales ingredientes de un buen *track* de baile —el agudo que perfora el oído y el bajo que hace que se revuelvan

las tripas—, y «Hold it Against Me», single colosal con un segmento concluyente en el que el clímax lo proporcionaba un drop a la manera de Skrillex, un recurso al que Taylor Swift recurriría un año después —vía Max Martin— en «I Knew You Were Trouble». «La línea de bajo tiene que ser caótica», me explicaba Taylor en una entrevista, «porque la canción trata sobre perder el control de una situación». Así, la influencia más evidente de la explosión EDM había llegado todo lo alto que se puede llegar, sin salir de la exosfera, al número 1 de la lista de álbumes y singles de Estados Unidos.

3. Dejad de llamarlo EDM: la música electrónica invade (¡por fin!) el mainstream americano

> Hoy, la música de baile es más negocio que diversión. Al principio, todo era muy alocado, no pensábamos mucho las cosas. Cuando la escena se convierte en un negocio, comienza otra fase. Ya no es ingenua, como antes. No volverá a serlo nunca.
>
> Laurent Garnier

A falta de una palabra mejor, y teniendo en cuenta que otras etiquetas de manejo más extendido en Europa como «techno», «rave» o «house» llevaban largo tiempo siendo ignoradas o proscritas en Estados Unidos, hasta el punto de que el gran público apenas era consciente de su significado real o de su historia, a esta nueva música electrónica de baile americana se le llamó sencillamente, en un ejercicio de simplificación práctica tan perezosa como ejemplar, «música electrónica de baile» —EDM es el acrónimo en inglés de *electronic dance music* —. EDM es una etiqueta tan estúpida y tautológica como si al country, en vez de llamarlo country, lo llamáramos sencillamente «canciones acústicas de vaqueros»: una denominación groseramente prosaica, sin imaginación —y si algo debe tener la música electrónica de baile es inventiva—. La EDM llegaba,

además, con arrogancia, con cierto tic adánico: aprovechando el tirón popular, el portal de internet *Vice* decidió abrir en verano de 2013 la web asociada *Thump*, que se presentaba en las redes sociales como «la nueva autoridad en música electrónica», una manera poco elegante de mirar por encima del hombro a *Resident Advisor*, *FACT* o *Pitchfork*. En el underground de siempre, como no podía ser de otra manera, esta EDM empezó a sonar como el zumbido de una plaga de termitas en plena invasión de un bosque milenario, devorando hasta el último milímetro cuadrado de madera: era una etiqueta absurda que englobaba un conjunto de músicas estruendosas, una meseta de estimulación rockista con más similitudes con la testosterona del heavy metal que con el groove del house —incluso la veterana revista *Spin*, que en los noventa había sido el principal altavoz del grunge, llegó a sacar a Skrillex en portada—, hecha de una manera tan directa y con resultados tan simples que poco menos que había que verla como un estímulo para adolescentes con las hormonas alteradas.

Intentemos comprender el razonamiento: durante más de treinta años varias generaciones de DJs, productores y empresarios discográficos o de clubes habían estado trabajando para dignificar la música electrónica de baile, cultivando una variedad de géneros tan rica y compleja como la vegetación de un jardín botánico, intentando articular a su alrededor una cultura sólida capaz de resistir cualquier envite de desprestigio. Pero de repente, como si fuera el ejército de Atila, llegaba una horda advenediza, sin raíces ni cultura acumulada, en estampida, y se apropiaba de todo: de la escena, de los medios de comunicación, de la hegemonía cultural, negando la existencia de cualquier otra música electrónica de baile, o cobijándola bajo su paraguas: de repente, para esta nueva generación, hasta Richie Hawtin y Aphex Twin eran EDM, siempre lo habían sido. La consecuencia más perniciosa, en un principio, fue la de negar cualquier espacio para el underground y olvidar —seguramente de manera involuntaria— el pasado. La EDM había pisoteado una hierba que había tardado mucho tiempo en crecer. No nos extraña, por tanto, que en el año 2011 el DJ y empresario Jackmaster, uno de los responsables del sello Numbers, lanzara un celebrado

grito de socorro en Twitter: «Stop calling it EDM!» [¡Dejad de llamarlo EDM!].

Si el electroclash se parecía a un futuro alternativo y posible en el que la escena rave se hubiera desarrollado sin la aparición del acid house y el hardcore inglés —como una evolución lógica del synth-pop europeo de los ochenta hacia planteamientos más duros y triviales—, la EDM era en gran medida un pastiche, una recreación idealizada a la medida de la generación *millennial* de una serie de rituales, estímulos y sonidos que se inspiraban en la primera etapa de desarrollo de la cultura rave, pero que al no haber podido vivirla de primera mano, reaparecía como una versión imaginaria, envuelta en una pátina barroca y ultradigital con escaso apego a la realidad histórica, como si se hubiera diseñado desde cero en un entorno informático. Si la rave original era un lugar de difícil acceso, sucio y caótico, la rave EDM funciona como un engranaje profesional y perfecto, en un entorno urbano, cómodo y limpio, una versión gigante y en movimiento de una imagen en Instagram a la que se le hubiera puesto un fondo musical de nu-metal. En las raves EDM se ocupan espacios tan grandes que podrían jugarse varios partidos de fútbol a la vez, la gente viste bien para la ocasión —han desaparecido, en gran medida, los *travellers* con rastas y la ropa holgada para sudar a fondo, y todo el mundo porta básicos de Zara o Uniqlo—, y la experiencia se vive simultáneamente en el momento y en la red: una rave no es de verdad si, además de mojar el dedo en la bolsa, no se actualiza el estado de Facebook. Tanto en la retina como en el tímpano y en el teléfono móvil, todo lo que se perciben son estímulos cambiantes, renovables e hiperconcentrados.

El ejemplo de Daft Punk y su pirámide del espacio exterior había demostrado a los promotores de raves que el público se ponía como las cabras ante un despliegue colosal de producción: lo más importante dejaba de ser la relación colectiva horizontal —el tejido rizomático de la rave de los noventa, con su disolución de la jerarquía; el público era tan importante como la música y el DJ porque formaba parte de una experiencia que no podía dividirse en trozos—, ya que en la EDM toda la atención empezaba a focalizarse en el escenario, un espacio cada vez más grande flanqueado por pantallas gigantes que proyectaban

imágenes psicodélicas en movimiento, juegos de luces envolventes y toda clase de parafernalia escénica para complementar la música con diferentes estímulos eufóricos que equiparaban la rave a fenómenos del kitsch contemporáneo como el Cirque du Soleil, las fiestas Holi de India —esa celebración purificadora en la que la gente se tizna con polvos de colores en un éxtasis colectivo, mientras un DJ pincha los últimos éxitos del trance— o las actuaciones del festival de Eurovisión, donde, para compensar la mediocridad de las canciones competidoras, el interés está en la producción escénica diseñada por cada país: en 2012, y no por casualidad, Suecia venció con «Euphoria», un trallazo puramente EDM interpretado por una tal Loreen. La razón de ser de las raves modernas, sobre todo a partir de 2010, pasa por que ocurra algo memorable. De manera imperativa, tiene que haber acción, sorpresa y espectáculo: hay experiencias como elRow, un tipo de fiesta temática nacida en Barcelona y que actualmente tiene franquicias en varios países del mundo y programación estable de verano en Ibiza, en las que la música es un ingrediente central, pero no el único: también es indispensable que haya figurantes disfrazados, confeti, globos, acróbatas, tipos con zancos y una decoración que traslade al público a localizaciones como el Salvaje Oeste, el carnaval de Río o el Bronx en los años ochenta. En los shows de Steve Aoki, más un humorista que un DJ, los momentos culminantes son el sorteo de una tarta entre las primeras filas del público —el ganador se lleva como premio que el propio Aoki le plante la nata en la cara, momento mugroso jaleado por la gente como si fuera un gol en la final de la Champions—, así como los minutos en los que, montado en una lancha hinchable, se pasea por encima de las cabezas del público. Hay más gente como Steve Aoki que tiene la pulsión de hacer *stagediving* y lanzarse en plancha sobre el público —circunstancia que hace que la EDM comparta clientela con la escena del hardcore y el punk adolescente—, y los shows mejor valorados son aquellos en los que el artista aparece en el escenario como bajando de una aeronave destellante —Skrillex lo hace, sin menoscabo de épica— o emitiendo rayos por los ojos, como deadmau5 y su casco de ratón atómico.

Con toda esa producción hi-tech, la primera víctima suele ser el show electrónico en vivo entendido como un acto musical creativo hecho en el momento, o sea, la idea misma de «concierto». A diferencia de lo que suelen creer muchos detractores de la música electrónica desde tiempos inmemoriales, esta se puede ejecutar en directo y desarrollarse a partir de diferentes rutinas de improvisación; tanto si se emplea equipo analógico —sincronizado vía MIDI o no— como equipo digital con software y controladora táctil, hay diferentes aspectos del directo que son verdaderamente en vivo (*live*), que corresponden a la intuición y las decisiones tomadas en el momento por el artista, y que hacen de la música una sustancia moldeable, que responde a una reacción de la energía que transmite el público, y que se desarrolla por caminos a veces inesperados —entre el sonido pregrabado y la improvisación pura al estilo de Ricardo Villalobos al frente de Narod Niki hay una amplia gama de grises—. La EDM, en cambio, ha traído consigo una subordinación de la música a la aparatosidad del espectáculo, y muchas figuras populares han recibido toda clase de acusaciones, veladas o con pruebas, de estar en el escenario sin hacer nada, tan solo apretando un botón y dejando que pase el tiempo, mientras juegan a *Candy Crush* o consultan el email. Cada cierto tiempo aparecen en internet imágenes de DJs cotizados que simulan estar pinchando, pero se aprecia claramente que el equipo está desconectado, un todo vale que trae consigo una consecuencia desagradable: con suficiente músculo económico cualquiera puede ingresar en el circuito principal de la EDM sin necesidad de talento ninguno: lo que importará es cuán deslumbrante es tu show, o lo conocido que sea tu nombre, lo que también ha comportado un incesante desembarco de *celebrities* con cierta querencia por la fiesta —lo que va de la *socialite* Paris Hilton a Kiko Rivera, pasando por el playboy italiano Gianluca Vacchi, de quien se dice que acude a los clubes en su jet privado para pinchar gratis; solo le interesa hacerse la foto que piensa subir a su *Stories* de Instagram— y que, en riguroso pregrabado, o dejando que el botón Auto-SYNC del programa Traktor mezcle por ellos una *playlist* compuesta exclusivamente por los temas más vendidos del *chart* de

EDM del portal *Beatport,* se sienten como David Guetta por unas horas, a veces llevándoselo muy crudo en concepto de honorarios.

«La vida del DJ de éxito es distinta a día de hoy», cuenta Fatboy Slim. «Consiste en subirte a aviones privados, meterte en un jacuzzi, beber champán… Cuando yo empecé como DJ nunca pensé que este iba a ser un trabajo inteligente. Ahora los jóvenes crecen pensando que es un estilo de vida, propio de las estrellas. Antes no tenía ningún glamour.» Ser DJ es también una moda, y eso trae consigo consecuencias indeseables, como la pérdida de calado artístico del simple hecho de pinchar —ya no es un viaje ni una narración con música, sino una sucesión de estímulos sin significado; el público solo acepta los hits que ya conoce—, y lo que implica el propio concepto de moda: que tal como se desgasta, se olvida y desaparece. El modo de pensar de los famosos metidos a DJ está perfectamente resumido en esta cita extraída de *It* (2013), el libro de memorias de Alexa Chung: «Pinchar para la gente es divertido hasta que viene alguien enseñándote la pantalla del móvil con una frase escrita del tipo "PONME ALGO DE RIHANNA"». El concepto «postureo» —celebrado neologismo con el significado de «impostura» o «fingimiento», es decir, aparentar lo que no se es solo para buscar aprobación social— se inventó para momentos así.

En sus aspectos sociales, la EDM es un fenómeno significativo porque funciona con una lógica bipolar. Por una parte, hay una línea de continuidad estilística con géneros europeos como el *fidget house,* el dubstep, el trance y el house progresivo —técnicamente, la EDM, desde el punto de vista musical, no inventa nada nuevo, excepto otra manera de recibir el sonido gracias a la compresión digital, que hace que suene alto, fuerte y unidireccional—. Pero por la otra, en el fondo es una escena despreocupada por el pasado: el público EDM vive en el presente absoluto, no se alimenta ni de nostalgia ni de clásicos, y si piensa en el futuro es en términos ingenuos; el rave de 2010 no tiene entre sus horizontes una iluminación espiritual ni una subversión del sistema, como en la Inglaterra del éxtasis de 1991, y ni mucho menos pensar en la música como una fuerza de progreso hacia lo desconocido y lo asombroso —«Living for the

Future», como en la pieza jungle de Foul Play—, sino que el futuro en la EDM está claramente marcado por la agenda: será en la próxima fiesta, en la próxima oportunidad de electrificar el cuerpo con los estímulos fundamentales de la EDM: la opulencia de las luces y los visuales que impactan en la retina, el volumen monstruoso del audio y la descarga química que circula a toda velocidad por el sistema nervioso gracias a la pureza renovada del éxtasis.

Siempre que la música rave ha tendido hacia las texturas agudas, mejor cuanto más nítidas —el hardcore con voces de helio de principios de los noventa, el trance holandés, la primera fase de la EDM en Estados Unidos—, suele ser porque las drogas que llegan al mercado son más puras, no están cortadas con venenos perniciosos, y en el caso de la EDM se añade el factor de la absoluta novedad del éxtasis entre un público sin tradición de ir a clubes y haber recibido su bautizo con la droga de manera escalonada. De repente, el extenso territorio americano se vio inmerso en la célebre «luna de miel» que viven los nuevos consumidores de drogas enteógenas, en este caso amplificado hasta un límite desconocido porque junto con el MDMA de siempre, que había empezado a fabricarse en Estados Unidos al más puro estilo *Breaking Bad* y se distribuía por todo el país en partidas cada vez más numerosas para abastecer un mercado disparado —y con un nivel de pureza superior al habitual; en la jerga de las raves al éxtasis se le empezó a conocer como Molly, porque era «pura molécula»—, había comenzado a introducirse en las raves una variante conocida como MDA con un efecto mucho más poderoso que el MDMA. El MDA —también llamado Sally— se consume directamente en polvo, untando con el dedo en la bolsa o la papelina, o bien mezclando una pequeña dosis en la bebida como si fuera azúcar; la duración del subidón puede prolongarse hasta seis horas y, a diferencia del MDMA, que potencia la conexión afectiva con la gente a tu alrededor, el MDA tiene un efecto más psicodélico y alucinógeno; de ahí el exceso lumínico de los espectáculos, pues agudiza el sentido de la vista como si, de repente, el raver tuviera ojos de gato.

Negar que el éxtasis y su nueva variedad potenciada tuvieran un papel

principal en las raves es cerrar los ojos ante la evidencia: «Molly» se había convertido en una palabra de uso común —dando título a un hit masivo de Cedric Gervais que comenzaba con el sample «Please help me find Molly»: más adelante, sabremos que Molly hace que la vida sea «más feliz, más excitante y anima a bailar»—, e incluso Madonna, al acabar su concierto en el festival Ultra de 2012 y dar paso a un Avicii en la cumbre de su carrera, se dirigió al público y pronunció estas palabras: «La música electrónica ha sido una parte muy importante en mi carrera y puedo decir que un DJ salvó mi vida. Y tengo una pregunta para vosotros: ¿cuánta gente entre el público habéis visto a Molly? ¿Estáis listos para bailar, para sudar, para hacer ruido?», mientras la multitud irrumpía en vítores justo cuando Madonna pronunciaba «Molly»: todo el mundo sabía de lo que estaba hablando, todo el mundo estaba en el rollo. Por si no quedaba claro, su disco de aquel año, en el que aparecían canciones como «Girl Gone Wild» o «I'm Addicted», se titulaba *MDNA*. A algunos prebostes EDM no les gustó la confesión pastillera de la Ciccone —tenía cincuenta y cuatro años en ese momento, para más inri—, al considerar que asociar de manera tan directa su música con el consumo de éxtasis o MDA ante ciento cincuenta mil personas era un daño irreparable para la escena. En cualquier caso, a la escena en sí le daba igual. Estaban allí por la juerga, no por ninguna cuestión moral.

Ni siquiera con una asociación tan directa entre droga y fiesta se había producido la injerencia de la DEA de años anteriores. Los festivales eran máquinas de hacer billetes que revertían en puestos de trabajo e impuestos; tan viento en popa iba el negocio que se marcaban cifras de asistencia récord como los trescientos cincuenta mil asistentes —repartidos en tres jornadas de festival — que convocó el Electric Daisy Carnival de Las Vegas ese mismo año, y que estuvo en el origen de un movimiento audaz, que en realidad era una OPA hostil inédita en el negocio del clubbing hasta ese momento, consistente en intentar robarle a Ibiza la exclusiva de los DJs más populares. Desde hacía al menos dos años, Ibiza también se había sumado al furor EDM: las principales marcas pujaban por tener en su programación de verano a figuras como Armin van

Buuren, David Guetta —convertido en un clásico de la isla tras varias temporadas de *F**k Me I'm Famous*— o Tiësto, y en cierto momento los cachés habían empezado a escalar hasta cantidades de seis cifras. En 2013, los promotores de la ciudad de los casinos ofrecieron a Tiësto una exclusiva en Las Vegas a cuenta de más de doscientos cincuenta mil dólares por sesión, y por primera vez en su carrera ese año el holandés no participó en ninguna fiesta en Ibiza. El mercado se revolvió de tal manera que solo hubo dos soluciones: o pujar cantidades disparatadas para retener a las figuras más taquilleras, o no entrar en la guerra de precios y buscar otras vías de actuación.

A medio plazo, acabó consolidándose la segunda vía: Ibiza ha dejado de ser un centro de irradiación EDM a gran escala, ha entrado en el circuito del deep house —con una nueva generación de productores y DJs, de Apollonia a Maceo Plex, que han refinado su sonido para simular lo que sería la textura del trance en un contexto postminimal; «Ibiza ya no se puede dormir en los laureles, ya no es el amo del corral», sostiene Richie Hawtin, «pero a la vez la música se ha ido haciendo mejor, y llega mejor público. Los DJs que se van a Las Vegas por una cuestión de dinero arrastran público menos exigente»—, pero con un daño ya permanente en la arquitectura empresarial del sector: la burbuja de precios se ha consolidado, y ser DJ de primera división es hoy casi tan rentable como jugar en un equipo de la NBA. La lista que determina el escalafón de DJs ya no es la de *DJ Mag*, sino la de la revista económica *Forbes*: gracias a ella sabemos que el número 1 del mundo es Calvin Harris, porque entre 2013 y 2017 se ha mantenido como el artista electrónico mejor pagado del mundo, con una media de ingresos anuales de unos cuarenta millones de dólares brutos —sin descontar lo correspondiente a impuestos, gastos y pagos a representantes y abogados, y aún el neto resultante es una fortuna nada despreciable—. Al final, ya lo decíamos, la verdadera droga que mueve a la EDM es el dinero.

En cuanto al sonido, hay una característica compartida por todas las pequeñas

familias que conforman el bloque EDM: es de una pulcritud resplandeciente, pero a la vez de una densidad aplastante. Si algo une a etiquetas tan imprecisas como big room, brostep, future house o complextro es que el proceso de producción es, casi por norma, digital de principio a fin, ya sea mediante herramientas como FL Studio o, sobre todo, Logic, un software de producción profesional especialmente pensado para funcionar en el sistema operativo iOS de Apple que consigue que cualquier sonido se presente con una pátina de brillo intenso, como si se activara algún tipo de percepción sinestésica en el cerebro, y por cada bajo, beat o riff tallado a fogonazos, estuviéramos viendo colores, superficies barnizadas e incluso notando sabores o sensaciones táctiles. Es un sonido que parece curvar el aire y adoptar volumen, de modo que da la impresión de que las líneas de graves se pueden agarrar con la mano, y las frecuencias agudas suenan como si estuvieran perforando el oído o serrando un brazo. Esta característica tan inmediata e intensa se consigue gracias a la compresión digital, una técnica de producción que hace que todas las frecuencias dentro de una mezcla suenen casi al mismo nivel, de modo que no hay estratificación de volúmenes entre, por ejemplo, voces, bajos y acompañamiento armónico: cada *track* EDM sale como un bloque sólido, es un fragmento de audio marmóreo, pesado y que suena, internamente, a un volumen altísimo —lo que hace que, al pasar por un sistema de amplificación masivo, resulte como una explosión de audio, y que a la vez provoque un impacto contundente al sonar en aparatos de menor fidelidad como teléfonos móviles, ordenadores portátiles o iPods.

El efecto de una ráfaga de sonido invadiendo todo el espacio acústico y creando un efecto de temblor en el cuerpo entero se hace evidente en uno de los recursos estéticos más utilizados por los productores EDM, el famoso drop. El drop es una palpitación furiosa de la línea de bajo que empezó a hacerse popular en la pequeña escena del dubstep llamada wobblestep, y su funcionamiento nunca cambia: tras construir una fase de tensión y acumulación de sonidos, como si la pieza estuviera a punto de acelerarse y emprender un crescendo

eufórico, el productor lo que hace es detener por un momento el flujo de sonido y resolver la tensión, no con una subida de velocidad, sino dejando caer el bajo con un efecto de impacto en el suelo que acaba por levantar astillas: no es un bajo únicamente lo que golpea, sino la metralla que desprende al fragmentarse ese grave en una miríada de melodías, zumbidos, micro-oscilaciones y bombos rugientes. En Inglaterra se veía el wobblestep como una atracción para muchachos jóvenes de entornos marginales que buscaban una vía de liberación de tensiones en la música más violenta, y su prestigio decayó pronto, pero los productores que mejor habían perfilado los contornos de ese sonido —Caspa y Rusko, principalmente— acabaron por encontrar público en Estados Unidos. Quien mejor aprendió la lección fue un joven emocionalmente frágil llamado Sonny Moore, que había sufrido acoso en el colegio y se había convertido a la electrónica tras tener una epifanía iluminadora durante el concierto de Daft Punk en Coachella.

Moore había sido vocalista en una banda emocore llamada From First to Last, pero al estropeársele la voz tuvo que refugiarse obligatoriamente en otros menesteres para seguir haciendo música, y eligió la interfaz de Logic: así, esculpiendo ritmos y texturas en el software como si fueran brochazos de laca con textura fluorescente sobre una superficie de vidrio, y convertido en Skrillex, Moore encontró en la música de baile una vía de escape. Su primer EP, «My Name is Skrillex» (2010), donde aparecía «WEEKENDS!», su famosa oda al desfase en fin de semana, sonaba como si a las producciones de Daft Punk de cinco años atrás alguien les hubiera inyectado clembuterol y hormona del crecimiento: el sonido se asoma al filo del altavoz como una bola hinchada que avanza a partir de erupciones violentas de riffs, graves tridimensionales, melodías chirriantes y voces como de robot averiado, y en momentos clave aparecía el sello de distinción de Skrillex, el que podríamos llamar «efecto serrucho»: una línea de bajo que parece agarrarse a la pierna, se hunde en la carne y no la suelta hasta haberla cortado a tirones. Y por supuesto el drop, un recurso que ya demostraba todo su potencial: cuando suena en una rave, la

catarsis colectiva llega al paroxismo, tiene el mismo poder que un solo electrizante en los conciertos de heavy metal o un melisma virtuoso en el R&B más sentimental. En discos posteriores, Skrillex no haría más que reforzar su dominio cultural entre la primera hornada de estrellas EDM —para detectarlo no hay más que echarle un ojo al vídeo del *track* «Rock 'n' Roll (Will Take You to the Mountain)», tan plagado de drops como de cameos: Steve Aoki, Datsik, Diplo, Excision, deadmau5, Rusko, entre otros—, y seguiría forjando un sonido plenamente distintivo que integraba el extremo más salvaje del dubstep, la proximidad estética con el metal y una intensidad energética sin ningún segundo de descanso, perfectamente acomodada para funcionar en las sesiones-meseta de varias horas que demandaba el público, ricas en fibra electrónica, rebosantes de grasa y sin delicadezas innecesarias.

Si la EDM necesitaba una cara famosa —al fin y al cabo, no deja de ser una forma más de música pop—, Skrillex se convirtió casi por unanimidad en el ídolo que le hacía falta a un movimiento joven pero bien articulado, tan flexible como la tecnología digital en la que se apoyaba y con un enorme impacto generacional. Su peculiar versión del dubstep terminó por llamarse en Estados Unidos «brostep» —«bro» es una expresión coloquial con la que los chicos jóvenes señalan a sus colegas más cercanos, sus hermanos, una especie de compadreo insolente y a veces escatológico—, y por lo general se ha desacreditado como un sonido excesivamente masculino e irreflexivo, en especial diseñado para chavales formados en el hardcore y los videojuegos, y que sin duda planteaba un grave conflicto con el dubstep inglés original: de repente, para todo el público nuevo que seguía a Skrillex, parecía como si él fuera el pionero y se hubiera olvidado —y borrado— la aportación de productores tan influyentes como Skream o Kode9; emergía, pues, una generación completa que sostenía que el culto a las líneas de bajo macizas y tambaleantes había comenzado con Flux Pavilion, Bassnectar o Knife Party. Con la publicación de su primer álbum en 2014, *Recess*, y la creación de su propio sello OWSLA, Skrillex intentó demostrar que era más un artista que un icono, y

quiso alejarse prudentemente de su sonido original explorando regiones nuevas para él como el ambient —en la banda sonora de la película *Spring Breakers*, altamente inspirada por la estética rave americana y el rap sureño—, el dancehall, el hip hop y aun el gabber más domesticado, y terminó incluso formando equipo con Diplo con el nombre de Jack Ü, lo que no deja de ser una muestra de hasta qué punto la EDM es una cultura cambiante y flexible, adaptable a nuevos escenarios dentro del mainstream de la música de baile.

Desde su irrupción masiva alrededor de 2010, la EDM ha sido pues una escena sujeta a variaciones. El brostep es una corriente que continúa proporcionando testosterona a chorros, pero ya no es un elemento central de la cultura rave, que puestos a seguir desencajándose con las líneas de bajo sísmicas y monumentales, encontró una variante más acorde con los tiempos —especialmente a partir de 2013, con el auge del subgénero trap en el rap sureño — en lo que se conoce como future bass, un estilo más lento en el conteo de bpm, pero igualmente robusto a la hora de disparar subgraves como misiles, rapeados ágiles y riffs capaces de provocar una hernia: como una especie de brostep adelgazado, pero todavía con propensión a la obesidad, el future bass es la línea de acción que conecta a productores iniciados en el trap como Baauer —el creador del tema del famoso vídeo viral «Harlem Shake»—, The Chainsmokers o Marshmello (Chris Comstock), el último grito en EDM enmascarada para jóvenes adultos, gracias a su careta con forma de cubo de palomitas con unos ojos y una sonrisa pintados con rotulador negro y su tendencia a convertir el sonido de platillos zigzagueantes y los bajos que caen como edificios derrumbados en un entretenimiento de masas. Esta línea empezó a cambiar alrededor de 2017 hacia un sonido mucho más empalagoso y emotivo, impulsado por nuevos productores como Dark0 o Mssingo. Y mientras el house progresivo, el trance y el sonido más comercial del ramo reaparecían con distinto nombre —big room, future house— pero con el mismo entusiasmo estridente de siempre, gracias a la generación liderada por Afrojack, Dimitri Vegas, Don Diablo, Hardwell, Fedde le Grand o Cedric Gervais, la escena EDM tenía

capacidad también para triturar el viejo electrohouse y el sonido original de Daft Punk en una papilla cinética y fulgurante conocida como complextro, neologismo que vendría a significar «electro complejo»—, una síntesis de hip hop digital, electro robótico y montones de drops encabezada por un joven productor de Chapel Hill llamado Porter Robinson.

En todo caso, la experiencia de tres de las principales figuras de la EDM en esta última década —Calvin Harris, Avicii y Martin Garrix— lo que nos explica es que cualquier artista, cualquier estilo y cualquier escena pequeña o masiva tienden hacia el pop. En el underground europeo, por ejemplo, siempre se dan movimientos de resistencia ante la amenaza de que la música pueda volverse comercial: en caso de que haya un movimiento hacia el gusto mayoritario y una degradación creativa de una escena, siempre surge una reacción purista que conserva las esencias. En la EDM esa reacción no existe por ahora: el underground es una región que se identifica con la irrelevancia —sería el equivalente a tener pocos *likes* o *retuits* en tus actualizaciones de redes sociales, una señal de fracaso, de no importarle a nadie—, en vez de con la calidad o la fidelidad a una herencia ilustre. Es la tradición la que se acerca a la EDM —en 2015 y 2016, Jean-Michel Jarre quiso actualizarse y conectar con una generación más joven en su doble álbum *Electronica*, donde colaboraba, entre otros, con Armin van Buuren, Boys Noize, Gesaffelstein o M83—, pero no al revés. Y es esta paradoja la que hace de la EDM, en cierto modo, una música de futuro completamente accidental, como intentaba razonar Skrillex en una famosa entrevista en el *New York Times* —al no tener raíces, la EDM no depende del pasado y es, por lo tanto, más libre para probar cosas inéditas—, pero a la vez incapaz de avanzar si no es hacia la intensificación de los estímulos más superficiales. El primer álbum del sueco Avicii, *True* (2013) —nótese la ingenuidad en el título: presumir de autenticidad en una escena en la que se profesa culto a lo aparente—, comenzaba con «Wake me Up», una canción con base de guitarra acústica que, si no fuera porque al poco tiempo empiezan a entrar beats supuestamente house, podría haber sido un éxito de Ed Sheeran, y el

resto del disco no se movía demasiado de esa posición híbrida, una especie de música de baile para adolescentes sentimentales educados en el típico pop de las listas del top 40. Cuando Tim Bergling —el nombre real de Avicii— anunció en marzo de 2016 que «dejaba la música» por cansancio y habiendo amasado una fortuna considerable en pocos años de giras con el caché disparado, no se hicieron esperar las bromas: era imposible, decían algunos, que Avicii pudiera dejar de hacer lo que nunca había hecho. En cualquier caso, y para disgusto de muchos, fue una falsa alarma: un año después regresaba con el mini-álbum *AVĪCI (01)*, reincidiendo en ese house llorón, como un absceso de la pubertad, que en pleno verano de 2017 había invadido Ibiza.

4. Un bajón suave: el pop después de la EDM

El circuito de raves en Estados Unidos sigue siendo importante, y genera unos ingresos cuantiosos. No está plenamente implantado en todo el territorio («Es fuerte en Nueva York, Los Ángeles, Miami, Chicago, Las Vegas… en las grandes urbes, pero no en todas las ciudades; no esperes abrir un club grande en Dallas y llenarlo con cinco mil personas», me indicaba Pete Tong), pero la transformación del paisaje en su conjunto ha sido notable. Desde hace años hay inversores en todo el mundo interesados en adquirir festivales, entrar en clubes o participar en agencias de representación de los DJs de moda; sigue habiendo mucho dinero en la música de baile, porque otro de los efectos de la EDM ha sido el de ensanchar todavía más el mundo y abrir mercado en la región más interesante y, hasta hacía poco, inaccesible del circuito. Una vez que entró Estados Unidos en la rueda, con el mismo fervor que Australia, Argentina, Rusia o México, ya parece difícil que la música electrónica de baile pueda dejar de ser considerada como una pata ineludible sobre la que se sostiene el negocio musical, en pie de igualdad con las giras de pop / rock, el hip hop / urban y el

country. Pero mientras el negocio sigue, lo que ha dejado de ser tan estimulante es el formato rave en sí. Eventos como Electric Daisy, Tomorrowland o Ultra siguen convocando a cientos de miles de personas, pero ya no es una novedad, sino una rutina del calendario anual. Tarde o temprano, la burbuja pinchará, o se desinflará gradualmente. «No está claro lo que pasará a partir de ahora, nos encontramos en la cara oculta de la luna», prosigue Tong. «La escena EDM ha llegado a su cúspide con Avicii, David Guetta y Calvin Harris, que compiten por el mismo espacio en la radio que Drake o Taylor Swift. Estamos entrando en un período de cambio y habrá que prestar atención.»

Desde 2016 llegan avisos provenientes desde Las Vegas que dicen que la EDM ya no es tan atractiva como antes. Ya no es fácil hacerse con las exclusivas de los DJs a golpe de talonario —y, en consecuencia, el traidor Tiësto terminó por volver a Ibiza—, y Estados Unidos volverá a ser un mercado más en el circuito global, ahora más extenso, más profesionalizado, igualmente apetecible —a la espera de que se abran por completo las puertas de China, nadie debería despreciar sus más de trescientos millones de habitantes—, pero ya no el prioritario para los DJs, que reciben ofertas para pinchar en cualquier parte del mundo excepto en Corea del Norte, los Polos y algunos islotes del Pacífico. La transformación más relevante que ha sufrido la EDM es la aceptación de su naturaleza preferentemente pop, y la conversión de algunas de sus estrellas en *hitmakers* al servicio de los caprichos de la industria así parece indicarlo. Por ejemplo, el holandés Martin Garrix tomó rápidamente el relevo a Avicii y Zedd como nuevo amo y señor de la EDM melódica —después de «In the Name of Love», su gran bombazo, han llegado éxitos de emisora FM con pátina digital como «There for You» (con Troye Sivan), «Now That I’ve Found You» (con John & Michel), «Scared to be Lonely» (con Dua Lipa), y si no logra el efecto sentimental con voces, lo hace con cuerdas dramáticas como en «Pizza»—, y el tándem Diplo / Skrillex no dudó en trabajar al servicio de Justin Bieber al más puro estilo Sergio Leone, por un puñado de dólares. Por si fuera poco, el rey indiscutible de las trasferencias bancarias, Calvin Harris, pareció dar por

liquidada la EDM en su álbum de 2017, *Funk Wav Bounces vol. 1*, plagado de colaboraciones del trap, el soul y el R&B como Frank Ocean, Migos, Future, Travis Scott y Nicki Minaj, en una integración en la cumbre de lo más potente del pop blanco y el negro. La EDM ha terminado completamente deglutida por la industria, y lo que vendrá en el futuro tendrá que ver con la lógica capitalista más implacable: transformar el último single, y hasta el último segundo, en dinero.

Hubo una época en que para entrar en la música electrónica de baile y experimental era necesario encontrar una puerta, un acceso fácil. La mayor parte del público que acaba accediendo a la cultura rave se forma primero en el pop-rock, o en el metal, y en los últimos años también en el rap, y dar el salto de Mariah Carey a Autechre no es ni fácil ni lógico. En los noventa, artistas como Orbital o The Chemical Brothers facilitaban esa transición, como más tarde lo hicieron Daft Punk o Björk: cuanto más estrecho sea el vínculo entre pop y tecnología, más fácil es acceder de manera fluida a un mundo donde, en principio, lo que prima es la textura y el ritmo. En la década de 2000, estos mediadores entre ambas escenas también han existido, y algunos tienen en esta historia una importancia destacada. Por ejemplo, uno de los proyectos que más contribuyeron a esta transición del indie al paisaje del minimal, el dubstep y la EDM fue Crystal Castles, un dúo canadiense, desbandado después de tres discos espinosos y acusaciones mutuas de maltratos y mal comportamiento entre Alice Glass y Ethan Kath, que integraban un discurso punk alrededor de un sonido como de videojuego, rico en frecuencias agudas. También tuvo una función similar The Knife, pareja sueca formada por Karin Dreijer y su hermano menor Olof. En 2006, The Knife consiguieron conciliar dos lenguajes aparentemente contrapuestos en su álbum *Silent Shout*: el poder magnético de Depeche Mode en la época de *Violator* (1990), con esas melodías frías y cortantes como una hoja de hielo, y el ritmo geométrico del techno, tallado en líneas rectas y severas,

a la vez que representado sobre superficies congeladas —Olof también grababa maxis de baile con el nombre de Oni Ayhun— para dar pie a un tipo de pop de gran expresividad que tenía el mismo encanto raro de Björk; no en vano, Karin modulaba su voz para encontrar timbres poco naturales. Elegido por la revista digital *Pitchfork* como el mejor álbum de aquel año, lo que disparó su prestigio en el nicho indie, *Silent Shout* parecía un encuentro accidental entre pop escurridizo y vanguardia electrónica, pero no fue un movimiento azaroso, sino el síntoma temprano de que el pop del futuro iba a deslizarse por caminos cada vez más excéntricos: en los dos siguientes álbumes de The Knife las vías escogidas fueron las de la estética drone, el techno posindustrial y la teoría feminista en *Shaking the Habitual* (2013), y el de la vanguardia escénica, mediante una ópera, *Tomorrow in a Year* (2010) que giraba alrededor de la teoría de la evolución de Darwin, mientras que Karin en solitario ampliaba aún más la paleta de texturas experimentales en su proyecto Fever Ray, algo así como vivir en un sueño en el que todo tipo de criaturas fantasmales emergieran de un bosque negro y denso. En sus dos álbumes —*Fever Ray* (2009) y *Plunge* (2017)—, Dreijer oficia una ceremonia oscura e hipnótica, envuelta en sonidos como surgidos de la madera y el carbón, y que con los años se ha ido volviendo más anguloso y conectado con las innovaciones rítmicas del R&B.

Pero a partir de la explosión de la EDM, ya no era necesario encontrar ninguna puerta como *Fever Ray* (2009) para acceder por una vía comprensible al misterio de los sonidos electrónicos: de repente, en vez de accesos, lo que había era una trampilla que se abría sin previo aviso y arrojaba al público a un enorme mar de texturas digitales y ritmos implacables. De manera inmediata, el pop beneficiado con los mayores presupuestos de la industria —el de figuras como Lady Gaga o Ke$ha— adoptaba como suya esa lógica de las raves: el primer disco de Ke$ha, *Animal* (2010), producido por Dr. Luke —a quien años más tarde llevaría a juicio por abuso sexual—, no solo era una colección de canciones pegadizas con toda clase de efectos electrónicos espectaculares, sino que expresaba la pulsión urgente de vivir el momento con la máxima intensidad, un

mantra que en la escena se resumía en el acrónimo YOLO —«You Only Live Once»— y que se remonta al clásico *topos* medieval del *carpe diem* o el *collige virgo rosas*: disfruta de la juventud, porque una vez que se va ya nunca vuelve, y no dejes para mañana lo que puedas hacer hoy. Lo que hay que hacer hoy, nos dice el nuevo pop, es salir de fiesta, disfrutar hasta el último segundo, vivir el presente como si se fuera a acabarse el mundo al día siguiente. Por su parte, Lady Gaga se apuntó al fenómeno de una manera más superficial, al ponerle a la gira de su tercer disco, *ARTPOP* (2013) —un sonado fracaso comercial, por otra parte— el nombre de *ArtRave, the ARTPOP Ball*, en la que el escenario y el recinto del concierto estaban concebidos como un salón de baile gigante acondicionado como rave. La EDM incluso llegó a generar a su propia estrella perfectamente homologable al pop de masas, la británica Ellie Goulding, que tras haber sido pareja eventual de Skrillex, se convirtió —con su voz de alondra medio afónica al servicio de texturas tan brillantes que parecían un mediodía de verano— en la reina del bajón postfiesta gracias a las producciones servidas por sospechosos habituales como Calvin Harris («I Need Your Love»), Greg Kurstin o Max Martin.

El pop que triunfa en las listas de éxitos en la actualidad es, por tanto, casi exclusivamente electrónico; hay que decir «casi» porque a veces ocurre que la mayor artista superventas en un año determinado sea una voz de soul clásico del tipo Adele o Amy Winehouse. Esa circunstancia ha propiciado que, más allá de productos descaradamente comerciales o triviales, las canciones de mejor confección melódica se hayan beneficiado de nuevas texturas que abundan en un combo ganador: estribillos irresistibles, de los de *punch* inmediato, pero a la vez envueltas en ropajes armónicos atrevidos, algo que conecta dos generaciones de suecas carismáticas —la veterana Robyn, consagrada tardíamente con la trilogía de EPs «Body Talk», la mayor concentración nacional de hits redondos desde la antología de ABBA, y Tove Lo, su heredera natural, y que cuenta con un arsenal cada vez más nutrido de canciones de factura perfecta, desde «Habits (Stay High)» a «Talking Body», la mayoría producidas por The Struts—, a la vez que

da forma a una escena variopinta de voces, compositoras y sellos que encuentran alicientes para experimentar sin renunciar a quedarse en un circuito exclusivamente minoritario.

El ejemplo de Björk o Fever Ray —no hay que tener miedo, el público acepta las cosas raras si, más allá de raras, son buenas y valientes; como afirma Pete Tong, «estamos en un momento en que para tener éxito, y con tanto ruido alrededor, tienes que hacerlo realmente bien, tienes que ser impresionante»— es el que han seguido, de maneras distintas, artistas como Grimes —la canadiense Claire Boucher—, Banks, Little Boots o Lorde, que trabajan de manera natural con el material de más fácil acceso —el portátil como *home studio*, incluso para grabar la voz— y así dar forma a canciones de siempre con arreglos inesperados. Los resultados son, de manera necesaria, divergentes y distintos según en qué manos caigan: estas nuevas divas del indie-pop se deslizan por la nostalgia ochentera, como Little Boots, Banks o Caroline Polachek (alias Chairlift), e incluso hay ramas aún más extraviadas del centro como las que representan las artistas Julianna Barwick —que transforma el pop en drones vocales fronterizos con la new age— o Julia Holter, una artesana de la melodía y la textura que mantiene desde hace años un discurso cercano al jazz y la música contemporánea; en álbumes como *Ekstasis* (2012) o *Loud City Song* (2013) se encuentran homenajes y citas a los primeros compositores minimalistas americanos o a sellos como ECM; su pop es complejo, de alcance amplio y honesto. Pero la línea más rompedora es la de aquellas figuras que aceptan con todas sus consecuencias la modernidad que se enmarca en la intersección entre rave, R&B y pop adolescente. Grimes, por ejemplo, se acerca sin tapujos al mainstream con la misma pericia que los compositores de hits —su facilidad para hacer melodías perfectas como las de los álbumes *Visions* (2011) y *Art Angels* (2015) es abrumadora, podría estar a sueldo de Ke$ha si alguien le ofreciera un buen cheque a cambio; es la respuesta desde el underground a la cotizada Sia—, pero su música incluye un toque juguetón que puede entenderse, también, como una reacción de hastío ante el sobrepeso en la producción y el

exceso de volumen del pop contemporáneo evolucionado del R&B y alimentado por una dieta rica en grasa digital: una fórmula tan acertada como purgante que consigue, casi de manera irónica, construir hits irresistibles que no quieren serlo en absoluto.

Esta es la ética de trabajo que guía los pasos de formaciones como Purity Ring —un dúo eminentemente dream pop, o witch house, que decora sus canciones con texturas resplandecientes y drops envueltos en ese lacado propio de la compresión digital, para crear una fantasía siniestra de adoración al lado oscuro — o el colectivo inglés PC Music, fundado por A.G. Cook como una plataforma exclusivamente online y visible solo en internet —fronteriza, por tanto, con las escenas del vaporwave y el lo-fi house— que ironiza sobre la cultura del éxito, la obsesión por la belleza y los recursos más predecibles y adictivos del pop comercial. Un repaso veloz al catálogo de PC Music desde su fundación en 2013 es como inyectarse glucosa en el oído: las producciones firmadas por Cook y sus secuaces —un equipo de artistas entre los que figuran la diva pop irónica Hannah Diamond, el *beatmaker* psicodélico y sexualmente ambiguo Sophie, la exótica Princess Bambi y demás nombres como GFOTY o Danny L Harle— dibujan un paisaje en el que en la esfera filosófica resuenan algunas de las ideas que describen a la escena vaporwave, como la decepción con las ideas antiguas de futuro materializada en un ajuste de cuentas con el eurobeat, el pop comercial de finales de los ochenta y el R&B de la época de TLC o Janet Jackson. Y en la estrictamente sonora un despliegue colorista de estribillos de juguete, programaciones propias del k-pop y de los *openings* de las series japonesas de animación, pop elástico al estilo de Max Martin / Britney Spears y el R&B en tanto que última encarnación de la cultura del lujo y la vanidad —en PC Music abundan las alusiones a efectos personales como el lápiz de labios y a situaciones como el comienzo de la noche, la soledad esperando una llamada de teléfono o el anhelo de fama—. Lo más singular de PC Music es que, pese a surgir como un colectivo sarcástico y desencantado —uno de los proyectos del sello se llama Kane West; la ausencia de una letra no significaba tanto desde la

«a» perdida de Pan Sonic—, ha terminado por infiltrarse de manera inevitable en el mainstream, o mejor dicho, el mainstream ha encontrado en este sonido como de barrio de Tokio resplandeciente y artificioso una nueva vía para explorar las posibilidades del pop entendido como la banda sonora de una adolescencia conflictiva: la popular estrella canadiense Carly Rae Jepsen colaboró con Danny L Harle en «Super Natural», y más tarde con Charli XCX en su mixtape *Pop 2* (2017), producida por equipos de PC Music y en la que también asoman figuras principales del pop hipermoderno y sexy como Tove Lo y la danesa MØ, la voz del hit «Lean On» de Major Lazer. He aquí, pues, una de las consecuencias más extrañas de la dominación de la esfera pop por parte de la EDM: una versión paralela y en miniatura del fenómeno, escondida en un pliegue recóndito del underground, proponiendo la interesante paradoja de que cuando la electrónica es pop, y el pop es material de desguace para raves, llega necesariamente el momento de reinventarlo todo: el pop mismo, la idea de rave y la totalidad del underground.

11

SENDEROS QUE SE BIFURCAN: IRRADIACIONES DEL DUBSTEP EN EL HOUSE Y EL R&B, Y LA DEFINICIÓN DE UNA NUEVA CULTURA DE CLUB MAYORITARIA

Porque sabes que solo importa el bajo, solo el bajo, sin agudos.

MEGHAN TRAINOR,
«All About that Bass»

La canción «All About that Bass», que fue uno de los éxitos más importantes del pop en el año 2014 —cuantitativamente hablando, al menos: el vídeo acumulaba a finales de 2017 más de dos mil millones de reproducciones en YouTube y cuatrocientos millones más en Spotify, lo que significa que la conoce (casi) todo el mundo—, trata sobre una chica que ha aceptado que las redondeces son una cosa bella, que no hay que avergonzarse de las curvas de cintura para abajo y, por lo tanto, ha aprendido a sentirse orgullosa de su cuerpo. La letra, que es completamente metafórica, no habla del *bass* como sonido grave, sino de su trasero como una región anatómica casi esférica, respingona, mientras que el *treble* (el agudo) es la manera desdeñosa que tiene para referirse a las chicas delgadas con el mismo diámetro de cintura que el palo de una escoba. Pero en aquel año musical de tantas convulsiones y líneas de bajo monstruosas en los hits más insospechados, resultaba inevitable entender la canción de Meghan Trainor —que, por lo demás, era una artista nostálgica de los años cincuenta y con querencia por el doo-wop, o sea, muy ajena al último grito tecnológico— como una alusión irónica a esa moda de atiborrar cualquier canción con excesos

de frecuencias graves macizas y rotundas: no solo eran Taylor Swift, Skrillex o Britney Spears quienes creían necesario embutir toneladas de grasa en sus producciones, sino que, quien más quien menos, estaba metido en el ajo; pocas corrientes había, en la música de baile o entre los éxitos del pop, que no presumieran de formas redondas o tendencia al sobrepeso. Bajo el cielo, todo era bajo.

El concepto «bass» había impactado en los márgenes electrónicos con la fuerza de un meteorito del tamaño de Malta que hubiera caído sobre la Tierra, y el eco de tamaña sacudida sísmica tenía una resonancia global. Ya no era solo una cosa de clubes y raves, sino que incidía en la música popular: de repente, una de las etiquetas más útiles para hablar de nueva música, sobre todo a partir de 2010, eran «UK bass» y «bass music», dos expresiones que no significaban demasiado por sí mismas —eran tan neutras y descriptivas como llamar EDM a la música electrónica de baile—, pero tenían su utilidad para intentar trazar un mínimo de orden en un momento en que las cosas empezaban a ponerse complicadas para catalogar nuevos sellos, artistas y giros distintivos, un exceso de oferta y matices para los que hacía falta un oído cuidadosamente entrenado. UK bass era el término con el que empezaron a englobarse varias fragmentaciones de la escena inglesa evolucionada a partir del dubstep y el grime —recibían nombres como «wonky», «funky house» o «bassline»; algunas eran efímeras o puramente testimoniales, y otras iban a resultar necesarias para entender algunas evoluciones del género que estaban por venir—, mientras que bass music tenía un alcance más global: solo con usar «bass» como adjetivo o sustantivo, ya nos situamos en un espacio semántico del sonido que se asocia con la diáspora del dancehall jamaicano, a la disgregación de su influencia y el cambio acelerado de su construcción rítmica. Por lo tanto, bass es un paraguas bajo el que se cobijan estilos como el crunk, el reggaetón, el funk carioca y también las variaciones más notables que habían empezado a darse en varios ámbitos del hip hop digital, el electro e incluso el house, que en Chicago estaba experimentando una mutación al estilo de una película de David Cronenberg que

recibiría el nombre de footwork. Lo bass, por tanto, acota una escena extensa en su paleta de beats y texturas, disgregada geográficamente y embarcada en un proceso de cambio acelerado, pero a la vez unida por una energía compactadora —algo así como la fuerza nuclear fuerte que mantiene juntas las partículas del núcleo de un átomo— en la que el pálpito del bajo se convierte en un elemento insustituible e indispensable.

Al tratar el dubstep con anterioridad, dijimos que una de las transformaciones importantes que acompañaron la irrupción de este estilo, a mediados de la década de 2000, fue la de sentar las bases de un cambio en la arquitectura de la música de baile, que en cierto modo iba a dejar atrás una etapa en la que la fuerza rítmica dominante era el bombo —como en la música disco, el house y el techno— para que empezara a concentrarse en el bajo palpitante, complemento necesario para un ritmo roto e irregular. Ciertamente, no puede decirse que el ritmo 4 × 4 haya desaparecido del clubbing —su salud sigue siendo de hierro, parece que no haya envejecido, y tendría que ocurrir algo muy inesperado, como una extinción masiva de la especie, para que el bombo característico del techno y el house dejaran de tener un peso decisivo en la escena mundial—, pero no menos cierto es que esta última década ha sido rica en formas musicales en las que el dinamizador del movimiento había que encontrarlo en un latido de frecuencias graves y síncopas quebradas, en una secuencia de *hi-hat* agudo —como en el trap— o en una explosión de líneas de bajo moduladas como si fueran melodías complejas. Todo esto no habría ocurrido si el dubstep no hubiera conseguido dar el difícil salto que le permitió escapar de la escena meramente local en Londres para tener un impacto global en un mundo cada vez más interconectado.

En esta fase de la historia, los sucesos empiezan a acelerarse y los estilos a confundirse porque el viejo mundo «táctil», por decirlo así, había empezado poco a poco a desaparecer, o mejor dicho, a coexistir con la esfera online. No se trata únicamente de la progresiva reducción de las tiradas en vinilo de la gran mayoría de los discos que logran tener una edición física —ser comprador de

vinilos desde hace unos años no solo implica disponer de capital en abundancia para afrontar la progresiva subida de los precios, sino mantener un constante estado de alerta para hacerse con una copia antes de que se agote, algo que puede suceder en cuestión de horas o minutos, sin la garantía de que haya un *second pressing* o de que no se vaya a disparar más el precio de segunda mano por culpa de los especuladores que venden en Discogs, una nueva versión exclusivamente musical de los viejos marchantes de arte y las casas de subastas, por no hablar de la ancestral práctica de la usura—, sino de que lo habitual es que la mayor parte de la nueva música que sale al exterior ni siquiera tenga un soporte material sobre el que fijarse. La primera generación dubstep —la de Skream, Benga y Mala— se articuló alrededor de una tienda de discos, Big Apple, y clubes como FWD>> o Plastic People; la primera generación postdubstep ya sin la influencia de Londres, y a la que pertenecen productores como Hudson Mohawke o Nguzunguzu, comenzó en cambio en perfiles de Myspace, en cuentas de Soundcloud o subiendo sus sesiones a plataformas como Mixcloud o participando en las series de podcasts de revistas en internet como *Resident Advisor*, *FACT* o *Fader*. Más que escena, es otro «escenio» virtual —la red es la geografía, que se desmaterializa—, y la mayor parte de su seguimiento —independientemente de que se publiquen discos de plástico más tarde— se debe a su existencia en un mundo que ya no necesita compartir un espacio físico en la realidad, sino tiempo ante la pantalla de un ordenador en una localización virtual determinada por un posicionamiento GPS y datos transformados en unos y ceros en veloz circulación por una línea de banda ancha. La consolidación de la etiqueta «bass music» refleja bien esta transformación, ya que implica el paso de una escena local cerrada y hermética —el dubstep de Croydon— a un sonido más amplio y cambiante extendido al principio a todo un país —el UK bass, por ejemplo— hasta culminar en el dinamitado de todas las reglas cuando se extiende a cualquier parte del mundo, y con criterios diversos en cada lugar y en cada persona. Cuando esto ocurre, es cuando lo improbable empieza a volverse posible.

Los géneros principales hasta ese momento, por lo tanto, dejaron de ser caminos de amplitud considerable, ordenados y con reglas más o menos estrictas, para convertirse en un complejo tejido de senderos que se bifurcan, una madeja de direcciones posibles que había empezado a diseñar un laberinto de conexiones y posibles destinos en el que resulta tremendamente fácil perderse: el hip hop se cruza de manera libre con el house, el R&B con el dubstep, el minimal techno con el dancehall y el reggaetón con la música de videojuegos, y esto es solo el principio. Como en el cuento de Alicia, se puede saber qué hay al otro lado de la madriguera del conejo —otro acceso angosto y oscuro que lleva a un lugar imprevisible— únicamente si se toma la decisión de entrar sin miedo. Así que recorramos uno a uno los caminos que se abren tras la fase postdubstep —todos jalonados por bajos rugientes— y veamos cómo se dividen entre sí, creando la espesa tela de araña que es, en la actualidad, la escena global y virtual de la música electrónica underground.

1. Lágrimas en el club: nuevas formas tras la disolución del dubstep

> Postdubstep es una etiqueta estúpida (no es un género, no tiene un significado concreto), pero tiene sentido si la observamos de la misma manera como el post-punk hacía referencia a un montón de escenas independientes y sin relación entre sí que eran como primos espirituales, y que de alguna manera funcionaban en un espacio común abierto por el punk.
>
> Slothorp, usuario de *DubstepForum.com*,
> abril de 2011

En sus primeros años, el dubstep era un género perfectamente reglamentado. Tal como le explicaba Dan Frampton, alias Dusk, al periodista Laurent Fintoni en una entrevista, «lo básico era tener un bajo potente y moverte en un tempo

cercano a los 140 bpm. Pero si aceptabas esos dos límites, que tampoco eran restricciones que te constriñeran demasiado, disponías de mucha libertad para hacer lo que te diera la gana». Puesto que el dubstep nunca ha sido un género ni pétreo ni apelmazado, una de las características que lo definen es que deja mucho espacio casi vacío entre los beats; solo en sus versiones más rocosas —como el subgénero wobblestep, el que infectaría con su exceso de testosterona a la primera oleada de productores EDM— se da esa sensación irrespirable de falta de aire, pero por lo demás es casi siempre como un lienzo a medio pintar, con numerosas zonas blancas, que se puede rellenar con libertad. En el proceso al que llamamos postdubstep —que no deja de ser un catálogo de diferentes maneras de rellenar ese espacio libre, la apertura de un nuevo marco de posibilidades después del dubstep, pero que ya no eran exactamente dubstep—, la libertad de acción se expresó de maneras distintas: en el caso de Dusk + Blackdown, el proyecto que comparte Frampton con Martin Clark, lo que hicieron fue aproximarse al drum'n'bass o tintar sus piezas con referencias exóticas —escalas orientales, toques de música india— para así captar, aunque superficialmente, todas las culturas y la variedad social de Londres, mientras que otros productores tomaron toda clase de caminos diversos, acercándose al techno, al soul, al house o al pop. El postdubstep nunca fue un género, pero sí la puerta abierta a cambios fuera del guion.

Entre todos estos giros estilísticos, el acercamiento al house era uno de los más lógicos, ya que había una equivalencia en tempo y además el house formaba parte de la propia historia del continuum hardcore inglés. Cada vez que un estilo ha evolucionado hacia el lado oscuro y se ha vuelto tenebroso y masculino —como el jungle en 1993 y el dubstep hacia 2007—, siempre hay una reacción que intenta devolver parte de la escena a la luz y a su lado «femenino», y el mecanismo habitual pasa cada vez por el house: recuperar la raíz funk y cierta insinuación sexual. Así, mientras el dubstep decidía si emprendía la exploración de nuevos caminos líquidos o, por el contrario, se aferraba a la tradición conservadora y se volvía un flujo de ritmo cada vez más metálico en manos de

productores como N-Type, D1 o el embajador japonés Goth-Trad, una facción de la escena se inventó una tercera vía y decidió retomar la base rítmica del 2step que había permanecido casi abandonada desde principios de la década, y darle así un aire renovado. El nuevo subgénero, que empezó a llamarse funky house —también future garage, aunque esta etiqueta fue una moda pasajera—, en realidad tenía más de funk que de house: los beats eran astillas de ritmo roto, con síncopas muy marcadas y casi siempre acompañadas de un toque tropical —tibias influencias de dancehall, soca o calipso—. No era ni duro ni áspero: el funky hacía gala de una clara suavidad y redondez en las formas, lo que permitía trabajar nuevas jerarquías en la pista de baile: de nuevo, las chicas volvían a salir al centro del club, e incluso en una primera fase del desarrollo de la escena la vocalista se afianzó como la primera estrella del future garage. Una cara reconocible que permitía un leve desvío hacia el pop.

El funky fue un género apoyado desde el corazón de la escena dubstep: en emisoras como Rinse FM o X1tra, la nueva división para la música urbana inaugurada por la BBC —que no podía dar cobertura a toda la riqueza del underground electrónico de aquel momento solo con la programación de Radio 1 y necesitó una nueva frecuencia—, había cada vez más espacio dedicado a productores y DJs que profundizaban en esa manera singular de romper los ritmos con bombos y cajas a contrapié acompañados de un redoble caribeño —el sello de Wayne Goodlitt, alias Roska, uno de los pioneros del funky house, se llamaba no por casualidad Roska Kicks & Snares—, y de manera constante comenzó a darse un trasvase del dubstep al funky en busca de nuevas texturas, ritmos más flexibles y aires más veraniegos. El primer disco de Katy B —*On a Mission* (2011)— fue significativo porque se convirtió en un punto de encuentro fértil de productores de la vieja escuela del dubstep —Benga, Skream— y la del 2step —Geeneus—, pero también de veteranos del drum’n’bass —DJ Zinc— y la nueva jerarquía funky, todos al servicio de una joven voz con capacidad de impacto en escenas más nutridas como las del R&B o el deep house —y sin duda, canciones como «Lights On» o «Katy on a Mission» disfrutaron de éxito

en las listas comerciales—. Mientras tanto, empezaba a subir la temperatura en el underground: Roska se había convertido en uno de los primeros artistas en entregar álbumes de funky house para una marca tan respetada como Rinse —que venía con el aval de ser la división discográfica de una de las radios pirata más longevas de Londres—, y otros sellos fuera de toda sospecha como Deep Medi —fundado por Mala, de Digital Mystikz— o Hyperdub proseguían su camino de exploración de los fenómenos emergentes del subsuelo británico fichando a artistas con un toque más luminoso como Cooly G, Funkystepz, Silkie o DVA. Si el dubstep podía parecer que tenía un aire sombrío, de repente la escena se despertaba con el sol en la cara.

El dubstep y el 2step habían proporcionado al underground inglés de mediados de 2000 un patrón rítmico más o menos estable y organizado, una pauta reconocible que, a la vez, estaba dotada de la flexibilidad de un gurú del yoga, así que todo se hallaba dispuesto para que se abrieran las compuertas y se mezclaran las aguas. De igual manera que muchos DJs de minimal techno, house clásico o incluso IDM del tejido de la Europa continental se habían interesado por la efervescencia que vivía la escena británica —por ejemplo, el alemán Objekt empezó a mezclar techno y dubstep con algunas gotas de acid y grime después de escuchar a Scuba, el dueño de Hotflush, en las sesiones SUB:STANCE que programaba en el club Berghain; poco antes, dos productores holandeses, Martyn y Dave Huismans (A Made Up Sound), habían tomado un camino parecido—, dentro de la cada vez más fragmentada y aventurera escena postdubstep inglesa se había perdido también el miedo a mezclarse con la vanguardia alemana o con la música comercial de Estados Unidos. Ante los ojos de productores diversos como Untold, Mount Kimbie, Pangaea o David Kennedy se abría un campo extenso por colonizar en el que no había reglas fijas, y que tampoco parecía tener límites marcados.

En realidad, ni siquiera había un horizonte claro, había libertad y margen para

expandirse si se activaban los resortes correctos. Laurie Osborne, más conocido como Appleblim —colaborador de Shackleton en el sello Skull Disco—, por ejemplo, fundó en 2008 su propio sello, Apple Pips, para dar salida a un tipo de dubstep expansivo que, al cabo de unos meses, buscaba encamarse con artistas que provenían del techno cercano al ideal fluctuante de Basic Channel (T++, October) o del house refinado (Al Tourettes, Trevino). Y el dúo formado por los hermanos Lawrence, Disclosure, uno de los nombres más populares del house de los años siguientes, había comenzado produciendo dubstep melodioso en una línea parecida a la de Mount Kimbie antes de entrar en el sello PMR Records, uno de los centros más frenéticos en el intercambio de influencias entre el funky house, el postdubstep y el R&B, allí donde habían emergido artistas importantes en ese territorio líquido como Julio Bashmore o T.Williams. La escena empezaba a bañarse en luz, se hacía beatífica, calmaba las tensiones y relajaba los músculos. Como me decía Travis Stewart —alias Machinedrum, y también miembro de Sepalcure, un exitoso dúo postdubstep fronterizo con la new age—, «la música tiene en toda persona un efecto subconsciente, te puede hacer sentir más tenso si la percibes como un sonido hostil, o relajado si es amable. Es algo que todo el mundo comprende. En ese sentido, la música no es exactamente mágica, pero sí puede afectar y crear una situación benigna. ¿Cuántas veces la música correcta en el momento adecuado te ha salvado un día de mierda?».

Es esta zona mixta de la bass music —o sea, ni dubstep ni house ni hip hop ni R&B, pero todo en la misma área de influencia, con predisposición a mezclas bastardas y todo tipo de contagios— sobresalen tres sellos fundamentales, dos con origen en Escocia —Numbers y LuckyMe— y otro en Londres, Night Slugs. La entrada en juego de una escena local en Glasgow es importante porque no solo significa que el postdubstep se estaba extendiendo indefectiblemente fuera de Londres —primero al resto del Reino Unido, más tarde a Europa continental, y finalmente a Estados Unidos: Night Slugs terminaría por abrir una filial en territorio americano, Fade to Mind—, sino que una vez separada de su raíz la música tenía total libertad para mezclarse como quisiera con influencias que,

como es normal, viajaban por la red y se saltaban cualquier barrera geográfica.

Numbers no era un sello exactamente nuevo, sino la mezcla de tres pequeños colectivos de Glasgow —Stuffrecords, Dress 2 Sweat y Wireblock— que habían estado organizando fiestas y editando maxis de artistas locales con raigambre en cierta IDM abstrusa, de ritmo roto y actitud traviesa, y que a su caldo original con base de techno, acid, R&B y un poco de Aphex Twin le habían añadido también los nuevos condimentos que estaban llegando del sur de Inglaterra. El ADN de Numbers estaba plenamente codificado, de hecho, en el trabajo como DJ de uno de sus tres fundadores, Jack Revill —conocido como Jackmaster—, un hombre-pulpo que parece tener ocho brazos en vez de dos, ágiles y de gran alcance, que le permiten obtener una técnica precisa y fiel pinchando exclusivamente con vinilo, y que nunca se ha acomodado en un estilo fijo: sus sesiones son saltos en el tiempo y en el espacio, un vagabundeo nervioso por todas las épocas de la música de baile con paradas especiales en el techno primitivo y el electro de última generación, una amplitud de miras que empezó a formarse cuando, con catorce años, Revill entró a trabajar en la tienda de discos Rubadub de Glasgow. Al repasar el catálogo de Numbers, lo primero que se advierte es una incoherencia de estilos, un batiburrillo sin equilibrio, pero que se transforma en plena coherencia gracias a la bestial pulsión del bajo que late en cada uno de los discos: Numbers es allí donde coinciden el grime instrumental con metralla (Slackk), el funky house punzante (Redinho, Mr. Mageeka), el house inglés con un evidente latido dubstep (Deadboy, Mosca) y bárbaros del techno con emisiones de subgraves capaces de hundir un rascacielos, como Randomer o el veterano del hardcore italiano Lory D. Hay un factor imprevisible que une a Numbers con sellos afines como Hyperdub o sus vecinos de LuckyMe: lo que les mantiene en marcha es el descubrimiento de algo nunca oído, que resulta familiar en su percepción de conjunto —su técnica no deja de ser la del cocinero creativo; inventar recetas a partir de ingredientes comunes pero dispuestos de forma inesperada—, pero que resulta fascinante gracias a su rica variedad de matices y la elección de complicados ángulos de entrada.

LuckyMe podría haber sido, por proximidad geográfica e intenciones editoriales, uno más de los sellos que se integraron en la aventura de Numbers; de hecho, la primera referencia que se planchó en la casa, donde ya aparecía su icónico logotipo con un ojo dentro de otro ojo más grande, fue el influyente «Ooops!» de Hud Mo, que a la vez era una coedición con Wireblock, aquel hervidero de IDM descacharrada y trotona del que surgiría su colega Rustie. Pero LuckyMe decidió seguir un camino distinto, individual, porque sus inclinaciones —las de dos de sus fundadores, de hecho, el propio Hudson Mohawke (Ross Birchard) y su colega Mike Slott— eran insobornablemente americanas: les fascinaba la sacudida del hip hop duro y el swing elástico del R&B comercial, y en su agenda estaba claramente marcado el objetivo de suministrar al mercado escocés un tipo de material que sonaba como si Timbaland y J.Dilla hubieran accedido alguna vez a compartir una dosis de éxtasis. Muy al comienzo de la historia de LuckyMe, Hud Mo y Slott ya empezaron a tejer alianzas con productores del otro lado del charco como los canadienses Lunice y Jacques Greene —el suyo es un caso inverso: educados en el hip hop y el R&B, su obsesión estaba en el house europeo— o el antes mencionado Travis Stewart, un veterano de la IDM rompecabezas y organizada a partir de erupciones —y eructos— digitales al estilo de artistas del sur de Estados Unidos como Phoenecia o Richard Devine, que grababa con el alias de Machinedrum.

Machinedrum fue uno de los primeros artistas IDM de Estados Unidos en percibir que la idea de «música de baile inteligente» estaba empezando a cambiar y a nutrirse de nuevos ingredientes; lo que se editaba en sellos como M3rck o Schematic ya no era solo una arritmia disparatada al estilo de Aphex Twin o un patrón falsamente electro en la línea de Autechre, sino que el menú se había ampliado a fusiones con beats surgidos de la diáspora dancehall y también las mutaciones del dubstep. De modo que su primer disco en LuckyMe, *Many Faces* (2010), fue un intento —resuelto con éxito considerable— de resumir en apenas cuarenta minutos el nuevo marco de posibilidades de su idea de la IDM,

que pasaba por dejar que los bajos brotaran y estallaran como burbujas de ruido —el bajo en funciones de pegamento estético era una realidad constatable en piezas como «It's That Bass» o «Carry the Weight», que hablaban de subgraves afectados por una obesidad mórbida—, lo que lo llevaría a dejarse seducir por el dubstep, y de ahí su proyecto Sepalcure junto a Praveen Sharma, y sentir una curiosidad incipiente por otra de las sensaciones de los ritmos rotos de aquel año, el footwork. Poco a poco se construía una escena desarraigada en la que productores británicos y americanos intercambiaban cromos con admiración hacia los logros de los demás: el horizonte de posibilidades era tan rico que lo pertinente no era limitarse a lo de siempre, sino lanzarse a reunir cuantas más influencias posibles en un tipo de producciones que empezaban a definirse —como parte de la EDM y el pop influido por la escena urban— por su tendencia al maximalismo. Machinedrum tenía una clara intención de saturar la señal, y hay veces en que al escucharlo conviene afinar el oído para no perder detalle. Pero ni siquiera en sus momentos más churrigueresco Travis Stewart consiguió alcanzar el nivel de Russell Whyte —más conocido como Rustie—, el rey de la hiperdensidad.

Rustie pertenecía al mismo entorno del que habían surgido los responsables de Numbers y LuckyMe: en 2007 había publicado un EP en tirada limitada, pero de enorme influencia casi al instante, titulado «Jagz the Smack» (Stuffrecords), que era una especie de borrador o plantilla previa de lo que luego sería el sonido típico de Numbers, una ensalada de diferentes géneros sostenidos por un bajo rugiente —crunk, electro, IDM— y que encajaba con la corriente wonky del dubstep de aquellos años, la de productores caprichosos o que sacaban un sonido que avanzaba a trompicones, con la armonía mareada y el tempo fluctuante, al estilo Ikonika, gente de la escena de Bristol como Joker o Zomby, un personaje conflictivo y con un pasado turbio que, en sus discos para Hyperdub, 4AD o Werk Discs, ha alternado momentos de genialidad incontestable, salpicando sus beats de fogonazos jungle o IDM, pero muchas veces siendo incapaz de llevar sus ideas a una concreción rotunda; desde el punto de vista técnico, es el rey del

esbozo, de la pieza sin terminar.

Rustie también deja —como Flying Lotus, otro maximalista con síndrome de déficit de atención— la música a medio hacer: su trabajo se limita a ideas sin desarrollar que le surgen a chorro, pero sabe insertarla hábilmente en puzles interconectados y altamente complejos. Técnicamente, Rustie podría haber sido uno de los artistas centrales en las primeras referencias de Numbers —su entrada en el sello fue tardía, no llegó hasta 2013 con el 12" «Triadzz / Slasherr», que suena a mezcla entre dubstep y thrash metal—, pero finalmente eligió el camino de la aristocracia electrónica: en 2008 su sonido estaba tan adelantado a su tiempo que el sello Warp consiguió atraerlo para publicar álbumes y presentarlo como la gran esperanza de la electrónica compleja para públicos audaces, como antiguamente lo había hecho con Squarepusher o Clark. En la misma operación también estaba Hudson Mohawke, que, al margen de LuckyMe, entregó al sello inglés su primer álbum, *Butter* (2009), un tapiz de hip hop instrumental futurista barnizado con texturas de neón. Pero quien terminó por entregar el manifiesto definitivo de este sonido híbrido entre el hip hop, el dubstep y el barroquismo fue el chico malo en su monumental *Glass Swords* (2011).

Rustie había levantado en aquel disco de debut una montaña de ritmos triturados que era a la bass music lo que Skrillex estaba representando para la escena rave americana: un sonido ultradigital —en los momentos de mayor saturación es como si la música se fuera a hacer material en el aire, con forma de bloques de hielo cristalino; contaba Rustie en una entrevista con *Dummymag* que «hubiera preferido utilizar equipo analógico, pero no me lo podía permitir, así que tuve que ensuciar el sonido con compresores y *plug-ins* de distorsión para obtener esa calidez»—, y a la vez maximalista hasta el borde del exceso, de impacto inmediato, cambiante a toda velocidad y que, si bien dejaba intuir una amplia gama de referencias, no hay ninguna que tenga predominio sobre las demás. *Glass Swords* empieza con un solo de guitarra sobre los típicos sonidos de sintetizador pulidos del pop de los ochenta, y el resto es como echar dentro de una picadora de carne todo el bagaje acumulado durante una vida —funk, hip

hop, metal, IDM, electro, bandas sonoras, techno, dubstep y así podríamos seguir hasta agotar el repertorio—, con tal de obtener una masa sangrienta en la que se adivinan trocitos molidos de cosas medio distinguibles. Rustie es un productor con prisas pero siempre centrado —las ideas le duran poco, tiene que cambiarlas casi al vuelo en un proceso de transformación urgente, pero en lo poco que le duran las exprime al máximo—, y además hábil en el escalado de sonidos graves, que sostienen toda su estructura con *bleeps* y palpitaciones, para así rematar con texturas agudas y en extremo relucientes, seguramente como un acto reflejo creativo de un momento anterior de máxima estimulación: el tema «Ultra Thizz», no por casualidad, se refiere en argot inglés a la cocaína.

La irrupción de Rustie —que bajó su rendimiento en su segundo álbum para Warp, el insatisfactorio *Green Language* (2014), pero recuperó la fuerza del principio en otro exceso maximalista ya desde el título, *EVENIFUDONTBELIEVE* (2015)— coincidió en el tiempo con otra fase de la nostalgia rave en Gran Bretaña, que pasaba por empezar a recuperar, poco a poco, el estado de creatividad febril de la escena house y hardcore de principios de los noventa. Hacia 2010 esta corriente era todavía incipiente y no empezaría a solidificarse hasta al menos cinco años después, pero tanto Rustie en sus minutos más acelerados como su antiguo colaborador Zomby, en *Where were U in ‘92?* (Werk Discs, 2008), ya habían empezado a deslizar los primeros síntomas, que recogería en pleno el equipo del sello Night Slugs, una de cuyas misiones era proponer un regreso emocional a la edad dorada de las viejas raves. De hecho, Night Slugs comenzó como una serie de fiestas en el sur de Londres que se anunciaban con *flyers*, tanto en papel satinado como en las redes sociales, ilustrados con *smileys* —la cara sonriente amarilla identificada con el acid house — y tipografías capaces de hacer sangrar los ojos. De hecho, el fundador de Night Slugs, James Connolly, utiliza el nombre artístico ultra-raver de L-Vis 1990, siendo 1990 el último año en que las raves se desarrollaron en su estado inicial de euforia, antes de que empezara a subir dramáticamente el recuento de beats por minuto y se llegara a aquella fase oscura que daba por liquidada la luna

de miel con el éxtasis.

Tanto L-Vis 1990 como su socio en Night Slugs, Alex Sushon (alias Bok Bok), habían comenzado en sellos fundacionales de la corriente bass transatlántica —Dress 2 Sweat, Mad Decent, Sound Pellegrino—, pero al montárselo por su cuenta fue cuando empezó a gravitar a su alrededor una familia de productores con orígenes en el dubstep o el funky house a los que les apetecía estucar sus tracks con una capa de texturas de neón y arrebatos de euforia. Los primeros lanzamientos de Night Slugs —«I.R.L. EP», de Girl Unit, «That Mystic EP», de Kingdom, o «The Velvet Collection», de Velour— son la respuesta con luces estroboscópicas al romanticismo rave de Burial, siempre con un incremento notable del tempo y con buenas conexiones con Estados Unidos, donde un año después abrirían una delegación para dar salida a productores americanos con una visión parecida pero con nuevos ingredientes adoptados del marco del gueto global. Es el caso de MikeQ —el revitalizador de la subcultura neoyorquina del *vogueing* a principios de la década—, Fatima Al Qadiri, Kingdom y el dúo californiano Nguzunguzu, que lleva desde 2010 urdiendo un trabajo interesante en el que caben house, mutaciones tardías del dubstep, hipnagogia y ritmos llegados de escenas underground africanas.

Si en este marco creativo es importante el latido del bajo y la tendencia hacia el maximalismo, otro factor interesante que se añadió rápidamente a la escena bass fue el de la ensoñación, una forma de compensar o equilibrar la subida del tempo —como bien dice el nombre de una línea de maxis de Night Slugs, al fin y al cabo todo esto son *club constructions*— con un toque más melancólico, ensoñador e incluso pop. Hay piezas canónicas de la bass music, como «Wut» (Girl Unit), cuyo poder recae por completo en la fuerza emocional de una envoltura frágil y un pinchazo melódico, una voz tan aguda que parece que vaya a escalar hasta el cielo —y, para crear un efecto ambivalente entre el éxtasis y la furia, también los sonidos de aquellas bocinas de las raves cuando el DJ anunciaba un subidón—. Unos ambientes vaporosos eran precisamente lo que buscaba también Robin Carolan cuando fundó Tri Angle, un sello que, además

de su conexión con el witch house y otras aproximaciones fantasmales a la música de baile, se distingue también por tener en su catálogo a algunos de los mejores continuadores del dubstep lacrimógeno al estilo de Burial —Balam Acab, Holy Other—, además de varios proyectos pioneros que nos permiten explicar cómo el R&B inició una estimulante división indie y cómo el hip hop instrumental terminó por modificarse molecularmente en vapor de agua: AlunaGeorge, Clams Casino y How To Dress Well.

Clams Casino —alias de Michael Volpe, un productor de Nueva Jersey— publicó en Tri Angle «Rainforest» (2011), un EP que sonaba como si Burial se hubiera educado escuchando beats de DJ Premier en vez de toneladas de garage y drum'n'bass londinense, y luego a esos ritmos los hubiera sometido a un proceso de licuación hasta prácticamente desintegrarlos en un estado semigaseoso. Clams Casino estaba detrás de las producciones de varios raperos que habían empezado a convertir internet en su dominio —por ejemplo, A$AP Rocky, pero sobre todo Brandon McCartney, más conocido como Lil B o The Based God (*based* es un término de la jerga de la cultura hip hop que significa vivir a lo grande y sin que te importe la opinión de los demás, de ahí lo de «dios»), que publicó alrededor de treinta álbumes entre 2010 y 2015 sin apenas fichar por ningún sello, ni preocuparse por tener una presencia física en las tiendas—. Cada vez que Clams Casino entregaba un beat, la mercancía tenía esa textura fungosa, con un bajo macizo, samples extraídos de la voz de sirena de Imogen Heap y ambientes delicados que provocaban una ensoñación inmediata. Su música, igual que la de otros productores afines como Shlohmo, empezó a identificarse como cloud rap, por la sensación sinestésica que sugería, la de estar tumbado en una nube y flotando con mansedumbre. Hay una conexión clara entre el cloud rap y la escena vaporwave: por un lado, les une la obsesión (y la frustración) por el pasado, que se filtra mediante el sampleo de música de los ochenta y noventa o que genera una sensación de nostalgia que a la vez transmite un deje de rencor, por el otro, su intención de mantenerse prudentemente al margen del circuito comercial.

De todos modos, resulta difícil especificar qué es exactamente el circuito comercial / masivo a día de hoy, porque incluso siendo deliberadamente underground un artista puede tenerlo fácil —o al menos, disponer de los medios básicos para conseguirlo— y conectar con un público numeroso sin excesivo esfuerzo, y más cuando esas herramientas son redes sociales con un enfoque a todas luces musical, como Soundcloud o Bandcamp, o la posibilidad de hacer llegar tu material a una comunidad global especializada gracias al sencillo procedimiento de subir un streaming a una web como Mixcloud o lanzar una mixtape con tu música empaquetada en un fichero zip para compartirlo masivamente a través de WeTransfer; al fin y al cabo, poca gente dice «no» a lo que es gratis. El primer EP de Clams Casino en Tri Angle tuvo un alcance limitado, pero el conocimiento sobre su obra se disparó hasta la estratosfera al regalar una selección de sus bases instrumentales —algunas utilizadas por diferentes raperos, otras descartadas y guardadas hasta ese momento en su disco duro— con un lanzamiento simplemente titulado *Instrumental Mixtape* (2011), y al que siguieron tres entregas más que recogen su producción acuosa hasta 2017 —para hacerse con ellas, basta con dejarse guiar por lo que diga Google, a menos que se prefiera la edición en vinilo azul que planchó algunos meses después el sello Type—. La vida artística online de Clams Casino, Lil B y demás cabecillas del cloud rap es un síntoma entre miles que ponen en evidencia que, si bien es en los despachos de los grandes sellos y en las reuniones de ejecutivos con traje y corbata donde se financian los hits del año, en realidad es en la red donde se construye, a golpe de mixtape y en una incesante circulación de música reducida a datos, el presente de la cultura urbana. Y fue a través de internet como se reinventó el R&B, hasta aquel entonces la joya de la corona de las grandes multinacionales que dominaban el mercado del pop.

2. Sabes que te gusta: el ascenso del R&B alternativo

> Debemos ampliar los límites, porque tenemos que asumir el hecho de que el R&B, tal como lo conocíamos, se ha convertido en un estereotipo.
>
> MIGUEL, en declaraciones a *LA Times*, 2012

Tal como predijo el poeta urbano Gil Scott-Heron, la revolución —al menos en el R&B— no iba a ser televisada por VH1, uno de los últimos canales especializados en videoclips, de esos que se alimentan de cuerpos perfectos y hits abiertamente pop como el vampiro lo hace de la sangre de jóvenes vírgenes, sino que su futuro se jugaba también en la red. Alrededor de 2009, el R&B comercial no estaba precisamente en su mejor momento creativo, y tampoco generaba los ingresos de ejercicios anteriores. El género se había dejado llevar por la inercia, y aquel equilibrio excitante entre riesgo y olfato pop que lo había ennoblecido diez años antes y le daba pátina de futuro había ido descompensándose hasta convertir el R&B en un género conservador, sostenido sobre una estética predecible. Un estereotipo, como bien apunta el vocalista Miguel. Por supuesto, no había año en que no surgiera una estrella interesante o las listas recibieran con alborozo algún hit especialmente afortunado —como cuando RedZone Entertainment endosaron a Beyoncé «Single Ladies (Put a Ring on It)», ese pedrusco diamantino que hacía que reluciera su, por lo demás, desigual tercer álbum en solitario tras desmontar Destiny's Child, *I Am… Sasha Fierce* (2008)—. Pero por lo general, por una Rihanna que se sacaba la industria de la manga, había que tolerar la pertinaz existencia de figuras menores como Ashanti, Keyshia Cole o Christina Milian en la sección femenina, y, en el corral masculino, un panorama aún peor encabezado por Chris Brown —maltratador condenado, para más inri—, Ne-Yo, AKON o el último disco recaudatorio hecho con el mínimo esfuerzo de R.Kelly, con el que alimentaba su aureola de depredador sexual peligroso mientras vivía de las rentas del, por lo demás, gran hit «Ignition (Remix)». Un hit que, además, había que ir a buscar al ya lejano

año 2003.

Una década antes, el R&B se había basado en asumir riesgos, pero de repente era una escena sostenida sobre arquetipos denigratorios: hombres muy machos y dominantes en compañía de mujeres de belleza tan irreal que incluso en persona parecían estar retocadas con Photoshop —y que, cuando ya no daban el perfil de posadolescente diseñada para el placer, desaparecían discretamente del foco, en beneficio de nueva carne fresca al servicio de productores sin escrúpulos o directamente perezosos—. Lo grave, en cualquier caso, era que esa constricción conservadora taponaba la salida de canciones que hacían honor a la idea del R&B como un laboratorio de sonidos y ritmos excitantes. El ejemplo de Cassie puede servirnos a la perfección para ilustrar hasta qué punto la industria se había dejado vencer por toda clase de miedos infundados en aquella etapa de crisis. A mediados de la década de 2000, el magnate P.Diddy se fijó en Casandra Ventura, una deslumbrante afrodita negra de veinte años que estaba empezando a trabajar de modelo, le extendió un contrato para ingresar en su sello, Bad Boy, y le publicó un primer disco, *Cassie*, en 2006, producido por Ryan Leslie. Teóricamente, Cassie era un valor seguro: guapa y escultural, con voz más que aceptable, era todo lo que la industria necesitaba para encontrar su aspirante a nueva Beyoncé. Pero incluso la genética privilegiada necesita hits, y los hits —respetando necesariamente ciertas reglas básicas— se forjan también a partir del azar y el riesgo; así fue como Rihanna rompió el molde con «Umbrella», de hecho, sin que casi nadie confiara en ella. Cassie empezó a grabar en 2008 su segundo disco, *Electro Love*, e incluso se adelantó como single la canción «Official Girl», con participación de Lil Wayne, pero los trabajos se detuvieron súbitamente: *Electro Love* nunca vio la luz y arrastró durante años la leyenda de disco maldito, pero una canción en concreto, «Skydiver», acabó filtrándose en YouTube. «Skydiver» estaba escrita por James Fauntleroy, compositor de confianza de figuras como Justin Timberlake o Ciara, y producida por Chris & Teeb en un estilo cercano al que ya emergía del underground en aquella época: sintetizadores con brillos de los ochenta y ritmos neumáticos levantados con la

caja de ritmos TR-808; quizá «Skydiver» se adelantó a su época en Estados Unidos, pero en Gran Bretaña aquel sonido era el que bullía en una escena dominada no ya solo por Numbers o Tri Angle, sino también por nuevos sellos como Donky Pitch o Local Action que habían nacido precisamente para explorar la intersección entre funky house, bass music y otras mutaciones rítmicas derivadas del R&B. El culto a Cassie, apoyado por el hecho de que su historia era la de un hermoso fracaso, derivó en obsesión: en su lista de las mejores canciones de 2010, la web *FACT* incluyó «Skydiver» en el puesto número 100, a pesar de que no había ningún lanzamiento oficial, y su aparición en YouTube parecía ser una filtración a espaldas del sello, que estaba dispuesto a sepultarla de por vida en un cajón. Más tarde el sello Local Action publicó un EP digital en el que una nueva generación de productores postdubstep, como Altered Natives, Jacques Greene, Lunice, Brackles o el misterioso Deadboy, una especie de Burial con emulsiones de house a fogonazos, remezclaban algunas canciones oficiales —y también piratas— de Cassie, convertida en musa del R&B alternativo. Deadboy, además, prolongó y reforzó el culto al estructurar uno de sus primeros EPs, «Ca$h Antic$ vol. 1», a partir de versiones de Cassie. La galleta del vinilo era una foto de la artista como salida de una revista porno, desnuda de cintura para arriba.

El R&B de la última década, pues, es una construcción transatlántica de ida y vuelta: alimentado originalmente de influencias del funk electrónico y sonidos de la IDM europea en la etapa imperial de Timbaland, el género regresó de nuevo a Europa para inspirar el cambio de paradigma rítmico durante la mayor efervescencia de la escena postdubstep, e incluso allanando el terreno para que empezaran a surgir proyectos de R&B al margen de cualquier exigencia de éxito y rentabilidad comercial. El llamado alt-R&B, o R&B alternativo, no deja de ser un regreso al origen, a la idea fundacional de la cosa: asumir riesgos en la producción y exacerbar los sentimientos en todo lo demás, y es por ello por lo que una de sus artistas principales, Tahliah Barnett, más conocida como fka twigs, llegó a pedir en una entrevista con *The Guardian* que dejara de utilizarse

esa palabra, alt-R&B. «Me encantan los sonidos molestos, los ritmos, los crujidos. Las estructuras no son predecibles y hay ruidos fuertes, es implacable: es como el punk, ¡que le jodan al R&B alternativo!», lo cual era una manera de decir que lo que estaban haciendo ella y otras voces de la misma escena no era responder ante otro R&B convencional, sino devolverle al R&B la enorme cuota de arrojo y aventura de la que siempre dispuso. En esa misión, fka twigs no estaba sola, y ni siquiera fue la primera en Gran Bretaña: en 2012, el sello Tri Angle había publicado «You Know You Like It», el primer single de la pareja londinense AlunaGeorge: Aluna Francis ponía la voz, George Reid los sintetizadores, y juntos abrían un camino con enorme potencial a partir de la idea —nada descabellada, por otra parte, y probada con éxito durante decenas de años de música pop— de que una buena canción resiste cualquier tipo de producción, y que cuanto más atrevida y extraña sea, mejor.

AlunaGeorge habían participado en un single de Rustie y más tarde lo harían en el primer disco de Disclosure tras su entrada definitiva en la escena tech-house —«White Noise»—, y la etiqueta «alt-R&B» les venía de maravilla porque era precisamente ese el terreno en el que incidían: el del underground electrónico y el indie pop, marcando las distancias con un mainstream descaradamente comercial y cargado de estereotipos. En canciones como «Your Drums, Your Love» o «Attracting Flies» —que sería más tarde la columna vertebral de su primer álbum, *Body Music* (2013)—, el dúo apelaba a diferentes sensibilidades y a un público heterogéneo sin perder la intención de inventar nuevos sonidos y actitudes. El R&B alternativo no solo recuperó el sentido del riesgo en la producción —y en ese aspecto fka twigs tenía razón, la etiqueta no era necesaria—, sino que también preparó el terreno para una revolución en las actitudes y la representación de los cuerpos, un terreno en que el género ha emprendido una verdadera renovación. En el alt-R&B hay mujeres, y no modelos anatómicamente impecables, y su posición nunca es la de sumisión —que se manifiesta en su condición de objetos de deseo—, sino la de mostrarse con todo bajo control, dominantes, confiadas en su gestión del poder. También

más humanas y frágiles. «Me gusta la música que te hace sentir vulnerable», me explicaba durante una entrevista otra de las líderes del movimiento, Kelela, la cantante californiana que debutó en 2013 con *Cut 4 Me*, mixtape armada con producciones de la plana mayor de los sellos Night Slugs / Fade to Mind (Bok Bok, Kingdom, Girl Unit, Morri$, Nguzunguzu). «Mis referentes son las voces con alma; no me identifico con quien sexualiza su cuerpo, sino con quien desnuda su corazón y habla de cosas profundas», decía. Así, y no por casualidad, tanto el giro electrónico que empezó a experimentar el soul en Estados Unidos —en artistas como SZA, Frank Ocean, Miguel o Solange, la hermana indie de Beyoncé Knowles— como la construcción de una primera generación del R&B alternativo inglés, entre la que se cuentan numerosas figuras surgidas del fértil suelo del postdubstep como Sampha o el misterioso Jai Paul, vinieron acompañados de una reivindicación oportuna de tres figuras del pasado, capitales en la relación entre tecnología y esa desnudez de las emociones a la que aludía Kelela: Stevie Wonder, Prince y Sade.

Prince había sido, incluso antes de morir en 2016, una referencia constante en la intersección entre R&B contemporáneo y la recuperación de determinadas herramientas de producción populares en los años ochenta como la sobreabundancia de bajos procesados, los beats construidos con patrones complejos de la 808 —*Love King* (2010), de The-Dream, parece tocado por el mismo ángel que asistió a la grabación de «When Doves Cry»— y la percusión con *reverb* inventada accidentalmente por Phil Collins en «In the Air Tonight». Es fácil escuchar la influencia de Prince en muchos artistas nuevos y, de hecho, esa reivindicación constante —que comenzó a dispararse con su actuación en el festival de Coachella de 2008— fue la que en gran medida propició que Prince rebajara su aislamiento en Paisley Park y se decidiera a publicar más música nueva, al sentir afinidad con una generación joven que no lo consideraba un trasto antiguo, sino un maestro: el típico sonido de Prince no solo estaba en The-Dream, sino también en los redobles con eco de la producción de Jack Antonoff para el asombroso *Melodrama* (2017) de Lorde o «Losing You», una de las

canciones incluidas en «True EP», el disco con el que comenzó la fructífera colaboración entre Solange Knowles y Dev Hynes, el hombre también conocido como Blood Orange, y autor de dos álbumes —*Cupid Deluxe* (2013) y *Freetown Sound* (2016)— que suenan como si Prince hubiera resucitado de repente. Incluso el Prince más excesivo y psicodélico —época *Sign (O) the Times*— asoma en la obra del ambicioso Miguel, que entre sus dos álbumes principales —el más azucarado *Kaleidoscope Dream* (2012) y el eléctrico *Wildheart* (2015) — dio la medida del extraordinario arco evolutivo que había experimentado el alt-R&B en unos pocos años. Las huellas de Stevie Wonder y Sade, por su parte, eran fáciles de identificar en cantantes vinculados en origen al underground postdubstep como Jessie Ware —la voz de «Nervous» (SBTRKT) o «Confess to Me» (Disclosure)— o Sam Smith, que también se dio a conocer colaborando con Disclosure («Latch») antes de coronarse como la versión blanda —si es que se podía ser más blando— de James Blake con *In the Lonely Hour* (2014), el disco más aclamado de aquel año por los oyentes de las emisoras de radio de la BBC. Era una influencia basada en la sensualidad exquisita, en las texturas de seda, en la sensación de afectuosidad y candor.

En su versión más audaz —y volviendo al sonido—, el mejor R&B alternativo era el que proponían dos voces inglesas, enigmáticas y sensuales, como Jai Paul y fka twigs. Jai Paul es un personaje verdaderamente misterioso, pues se sabe poco de su vida y de su identidad, y su rastro se perdió inicialmente alrededor de 2013 cuando se filtró en internet el que supuestamente iba a ser su primer disco, tras dos singles en XL Recordings que habían causado conmoción por sus bajos contorsionados y su falsete mareante, y que nunca se reconoció que fuera un proyecto acabado. Jai Paul admitió que el material era suyo, todavía en formato demo, robado por alguien de manera ilegal, y ese hecho provocó que desapareciera durante años de la escena, no sin antes levantar un culto todavía más fiel y continuado que el que propició la filtración de Cassie, hasta que en

2016 reapareció con su hermano A.K. Paul al frente del proyecto compartido Paul Institute, con el que han producido a artistas emergentes de la intersección alt-R&B / pop como Mura Masa, NAO o Jones. Por su parte, fka twigs también llegó a la escena como transportada por una luz fantasma: era una joven bailarina que había participado en vídeos de Massive Attack cuando vivía en Bristol, y que a finales de 2012 emergió con un vinilo autoeditado, el famoso «EP 1», que al cabo de un año dio paso en su continuación, el «EP 2», a una versión aún más evolucionada de un tipo de pop etéreo, sinuoso y abstracto en el que había comenzado a participar como productor un joven músico venezolano llamado Arca.

En piezas como «Papi Pacify» o «Water Me», fka twigs era capaz de crear un universo de significado a partir de un suspiro o una sílaba detenida en el tiempo, mientras que Arca subrayaba las inflexiones de su voz con ritmos que parecían provenir de otra dimensión del espacio. En 2014, con su álbum de debut —al que se sumaban en tareas de producción firmas como Clams Casino, Cy An o Sampha—, fka twigs había conseguido ese extraño milagro que consiste en crear un mundo propio donde cada canción era luz y secreto. Un espacio fértil tan preñado de futuro que ha iniciado una nueva escuela —de la que participan voces como Kelela o Lafawndah— y que, con su ambición más propia de Björk, hace que buena parte del R&B colindante sea, en comparación, como una traducción del título que Kingdom le puso a su primer disco: lágrimas en el club.

Hombres que lloran

> He derramado todas mis emociones esta noche, lo siento.
>
> RIHANNA FEAT. DRAKE, «Work»

Tom Krell es un hombre que no tiene miedo a llorar, y eso en el R&B masculino —y aquí «masculino» es un adjetivo que recoge todos los estereotipos asociados a la virilidad siempre belicosa y dominante, que no admite ningún matiz de debilidad—, era algo nuevo alrededor de 2010. No es que en el soul y el funk clásicos no hubiera hombres frágiles, pues ahí recaía toda la fuerza de Marvin Gaye y buena parte del carisma de Prince, y convendría recordar que durante los setenta se popularizó el subgénero conocido como *quiet storm*, un tipo de balada torrencial que acababa con el cantante hecho un mar de lágrimas. Pero el R&B era un coto de triunfadores, de bestias sexuales, y con su voz melosa, capaz de escalar hasta registros agudos cálidos que erizan el vello, Krell se presentaba en su primer disco con el alias de How To Dress Well, *Love Remains*, como representante de un nuevo contrato ético en el R&B. No solo proponía un cambio plástico incorporando nuevas texturas —toda esa riqueza de sintes, cajas de ritmos y ambientes flotantes que había aportado la desintegración del dubstep, el trip-hop y el house—, sino que traía consigo un discurso de fragilidad y, por lo tanto, el amanecer de un nuevo hombre (y, para añadirle un toque de mayor distinción a su apuesta, además es blanco). Una de las principales corrientes de transformación de la idea de la masculinidad en la década de 2000 había sido el arquetipo del varón metrosexual, que se había incorporado en el hip hop y a la esfera urban gracias a artistas como Kanye West, señores muy preocupados por su aspecto, por la correcta elección de la ropa y los complementos, que se depilaban las piernas y las cejas, con cierto bagaje cultural y predisposición a escuchar y no caer en dogmas, incluso a no ocultar sus sentimientos y mostrarse frágiles; ahí queda para siempre su disco posruptura *808s & Heartbreak*, uno de los primeros títulos de la poderosa corriente «hombres que lloran». Pero al llegar a 2010, la tendencia había cambiado más aún: lo nuevo era mostrar el lado vulnerable, no como señal de debilidad, sino como refuerzo de la altura moral de un nuevo paradigma masculino basado en la empatía y la sensibilidad, que no solo no reprimía las emociones sino que las vehiculaba creativamente.

Los discos de How To Dress Well, inundados de cuerdas, beats quebradizos y

falsetes a punto de hacerse añicos, son representativos de este R&B lacrimógeno que habitaba en el underground pero reclamaba visibilizarse cuanto antes, y que había tenido un reflejo notable en la esfera comercial con *Thank me Later* (2010), el álbum que situó en la vanguardia de la escena urban —tras varios años como actor de televisión y artista asociado al sello de Atlanta Cash Money, especializado en dirty south para las masas gracias al gremlin del rap, Lil Wayne, y la Lady Gaga negra, la neumática Nicki Minaj— al rapero canadiense Aubrey Drake Graham. El perfil de Drake era extraño en aquel momento de la historia reciente del hip hop: sin tener un *flow* letal, Drake era un rapero consistente que canalizaba emociones y gozaba de una habilidad que ni tan solo Kanye West había sabido explotar, la de cantante melifluo, una especie de *crooner* urbano que incorporaba el lenguaje del R&B con toda normalidad entre sus rimas, y que lo hacía con intención confesional. Drake exhibía talento y exceso de confianza, pero en sus canciones amortiguaba el ego para mostrar su lado más frágil. En un contexto tan impregnado de homofobia como el del hip hop, tomar ese camino era un riesgo, pero había dos factores que merecen ser tenidos en cuenta: primero, la multiplicación del público femenino —que tenía a Drake como su modelo ideal de hombre, alguien que sabe escuchar, un caballero atento y considerado—, y segundo, cambios que estaban dándose en la sociedad tendentes a respetar con más celo a las minorías tanto raciales como de condición sexual —Barack Obama había ganado sus primeras elecciones presidenciales en noviembre de 2008, con el consiguiente repunte del prestigio de la cultura negra y claros progresos en materias como la tolerancia, aunque no por ello Estados Unidos había dejado de ser un país estructuralmente racista y conservador—. En ese marco concreto, Drake había mostrado un camino de futuro. El hombre sentimental era una realidad del presente.

En 2011 aparecieron, casi en sucesión triunfal, tres —que en realidad son cinco— de las grandes obras del R&B alternativo americano: *nostalgia, ULTRA*, una publicación gratuita filtrada en internet por Frank Ocean, el penumbroso *Take Care*, de Drake, y *House of Balloons*, la mixtape con la que se dio a

conocer otro cantante canadiense vinculado al entorno de Drake, Abel Tesfaye —identificado artísticamente como The Weeknd—, la primera de una trilogía unida y revolucionaria. Y con ellas, el alt-R&B encontró un camino sin vuelta atrás con destino al éxito popular y a la modificación de las ideas colectivas sobre masculinidad. Frank Ocean había nacido en el sur profundo y se crió en Saint Louis, a orillas del Mississippi, donde aprendió los secretos del canto espiritual. Al mudarse a Los Ángeles e integrarse en el colectivo Odd Future se consolidó como la voz soul entre un montón de chiquillos aficionados al hip hop más extravagante. Odd Future no dejaba de ser una pandilla de inadaptados adolescentes con afición por el *skateboard*, el cine de terror —y también algo de porno— y a compartir un porro de marihuana en el parque, y aun así el contenido de las producciones sobre las que rimaban —la mayoría trabajadas por Tyler, The Creator y su secuaz Left Brain—, y el mensaje de sus letras, era tremendamente audaz y positivo. Como unos Wu-Tang Clan salidos de un capítulo de *South Park*, Odd Future practicaban un tipo de sonido entre el cloud rap, el horrorcore y el funk surrealista, y en casos particulares —como Frank Ocean o The Internet, un nombre más que añadir en la escena urbana alternativa, en su caso con un interesante sesgo lésbico gracias a la participación de Syd tha Kid— había un interés genuino por la revolución sensible y silenciosa que estaba dándose en el R&B. Frank Ocean, más que una respuesta a Drake, es un decidido continuador del humanismo impregnado de tecnología de discos clásicos de Stevie Wonder como *Innervisions* (1973): *nostalgia, ULTRA*, prolongado en 2012 con *channel ORANGE* —y con el que ganó un Grammy en 2013 al mejor disco de ese año— tiene un poso clásico, es un ejercicio soberbio de artesanía en la composición de canciones, y hay que inscribirlo en ese contexto de cambio en el que la representación —y la manifestación de la sexualidad— en el pop de vanguardia iba avanzando hacia una expresión más tolerante y líquida.

Frank Ocean tuvo incluso un gesto de valentía al confesar su bisexualidad cuando reveló vía Tumblr el contenido de una carta de amor que escribió a un

chico de adolescente; la respuesta de su entorno, de la industria musical y de los fans que daban su opinión en las redes sociales fue casi unánime en mostrar respeto, tolerancia y plena aceptación de su manera de vivir. No sin cierta ironía, el sello digital que inauguró Ocean en 2016 para publicar su segundo disco de aquel año, *Blonde*, se llamaba Boys Don't Cry, como la canción de The Cure, y a la vez como un guiño cómplice contra el estereotipo que tanto él como Drake habían contribuido a derribar. También lo había hecho The Weeknd, el protegido de Drake en Toronto: en su trilogía comenzada con *House of Balloons*, y continuada con *Thursday* y *Echoes of Silence*, Abel Tesfaye escribía fundamentalmente sobre la debilidad masculina: básicamente, sobre caer en tentaciones y no ser capaz de poner orden en una vida dominada por pulsiones bajas y la dificultad para comprometerse en el plano emocional, lo cual le provocaba un sentimiento de culpa, lo que suponía una mella en la línea de flotación y en la autoestima del hombre arrogante —nótese que «The Weeknd», aunque pueda entenderse como «the weekend» (el fin de semana), en realidad hay que leerlo como «the weakened» (el debilitado)—. Este nuevo marco ético estaba subrayado por una manera de cantar primorosamente adornada, pero sin alardes victoriosos, y por producciones casi etéreas que tenían más que ver con los catálogos de LuckyMe o Tri Angle; en las primeras mixtapes de The Weeknd los beats llevaban la firma de Jeremy Rose (Zodiac), Dropxlife e Illangelo —este último localizable, más tarde, en *tracks* de las siguientes figuras centrales del R&B alternativo, Tinashe o Travis Scott—, mientras que la arquitectura principal del *Take Care* de Drake estaba repartida entre Noah «40» Shebib y Boi-1da. Una melancolía tibia, beats envueltos en un vapor —como es el caso de «Marvin's Room»— que antes solo se había escuchado en los discos de Burial o Kode9.

El imparable ascenso de Drake a partir de *Take Care*, que lo ha llevado a ser la mayor estrella pop del planeta tras *Nothing Was the Same* (2013) y *Views* (2016), implica que nada de lo que ha ocurrido en el R&B alternativo es una anécdota. Ha sido, en cambio, una revolución en tiempo real que ha transformado por

completo la sociología del pop modificando los papeles de los hombres y las mujeres —ellas, reafirmadas en su poder y su creatividad, dejando atrás una época profundamente sexuada en la que el R&B las situaba al nivel de un florero; ellos, rebajando la testosterona y aceptando sus flaquezas, incluso encontrándose cómodos en su sexualidad fluida—, y también la textura del urban americano, tan rica en destellos digitales y ritmos crujientes como la EDM y el hip hop sureño, pero con un posicionamiento más europeo y exquisito, un ángulo que define también otro de los trabajos destacados de esta escena, el *Late Nights* del rapero Jeremih. Desde la cima —al fin y al cabo, *Take Care* también es un disco sobre la soledad que acompaña al éxito, y por eso la portada muestra a Drake con un cáliz dorado en la mano, pensativo y contrito—, el R&B se volvía música para melancólicos y soñadores. «El noventa y nueve por cierto de la gente que escucha hip hop nunca ha vendido drogas, pero al cien por cien alguna vez le han roto el corazón», decía el periodista Mark Anthony Green en el primer párrafo de la entrevista con Drake que publicó en la revista *GQ*. «En solo tres años, Drake ha captado el temperamento y la manera de pensar de esa generación. Hay miles de personas, completos desconocidos para Drake, que están convencidos de que canciones como “Marvin’s Room” o “Trust Issues” están inspiradas en sus propias vidas.»

El R&B, en definitiva, ha recuperado el filo vanguardista del período 1998-2003 al abrir los ojos al tremendo caudal creativo que venía del subsuelo postdubstep, ya fuera en Toronto —en el sello de Drake, OVO Sound, es donde han tomado altura cachorros de su sonido como Partynextdoor, dvsn o el dúo Majid Jordan, que escribieron con su mentor uno de los grandes éxitos de la escena, «Hold On, We’re Going Home», fronteriza con el house—, ya fuera en Glasgow o en cualquier rincón inesperado del planeta. Kanye West, por ejemplo, reclutó a Hudson Mohawke, Arca, Lunice y Evian Christ, entre otros, para producir su disco experimental *Yeezus* (2013); Evian Christ, Cashmere Cat —afín al sello LuckyMe— aparecen en el *Aquarius* (2014) de la joven estrella Tinashe, y el prestigioso *Lemonade* (2016) de Beyoncé, su disco de reafirmación

femenina, suena como la profecía cumplida que había anunciado la malograda Cassie: que ese sonido frondoso de cajas de ritmos y texturas planeadoras de sintetizador se hubiera hecho por fin con el control de la cima del pop sensible.

3. Próxima parada, Chicago: footwork y deep house en la escena global

> ¡Aquí tendría que haber una placa! Tendrían que traer a los turistas hasta aquí. Me cago en la puta, ¡esto es algo de lo que deberíais estar orgullosos!
>
> Terry Farley, *quejándose en un reportaje en* Time Out *sobre la inexistencia de una placa conmemorativa en el edificio donde estuvo originalmente el club The Warehouse*

En la mitología de la música de baile, Chicago es un enclave todavía más importante que Detroit. Pero, paradójicamente, el paso del tiempo ha tratado mejor a la Motor City: puede ser que Detroit haya entrado irremisiblemente en una situación insalvable de paro estructural, despoblación y hasta crisis deportiva —ninguna franquicia de la ciudad ha ganado nunca la liga de fútbol americano ni la de béisbol, y el último campeonato de la NBA conquistado por los Pistons fue en 2004—, pero al menos el culto al techno es sólido, constante en el tiempo y sujeto a reivindicación periódica; la ciudad ha sabido recordar y honrar su historia. En cambio, Chicago arrastra una leyenda mucho menos cuidada. Si bien es cierto que en lo deportivo ha habido un repunte de la Windy City —los Cubs ganaron las series mundiales de béisbol en 2016, y los Blackhawks la liga de hockey en 2015—, y que además dos figuras carismáticas de la cultura pop de las últimas décadas iniciaron allí su carrera profesional —el expresidente Obama y el futuro candidato demócrata Kanye West, si se cumple el pronóstico más disparatado para 2020—, el house primordial no goza del mismo respeto reverente que sí se ha dado al techno entre las nuevas

generaciones en su propia casa. Ni siquiera hay una placa en el edificio donde estuvo el Warehouse y que diga «Contigo empezó todo».

Parte de la culpa la tiene el hecho de que, durante años, el house casi dejara de existir en Chicago —la escena original quedó desarticulada debido a representantes sin escrúpulos y sellos carroñeros que arruinaron a la mayoría de productores de la primera época, que abandonaron la música y dejaron de ser el faro de futuros artistas—, así que el house, aunque haya resistido numantinamente en su bastión gracias a artistas como Curtis Jones (Green Velvet), Felix da Housecat, Derrick Carter, Lil' Louis y Frankie Knuckles —hasta que la débil salud del primero de los pioneros dijo basta y se reunió con su amigo de juventud Larry Levan en el más allá, como Orfeo con su amada Eurídice—, en realidad Chicago nunca ha contado con una infraestructura de clubes detrás, ni un conglomerado discográfico fuerte. Tenía el house, pero este ya no le pertenecía en exclusiva después de que se fuera a viajar por el mundo y recibiera más cariño en otros lugares. Durante años, el mejor house ha estado haciéndose en Japón, en Alemania, en Inglaterra, incluso en Rumanía. Para ahondar en la humillación, hasta el mejor house auténtico —negro, crudo, espiritual— estaban creándolo músicos de Detroit como Omar-S, Seth Troxler, Rick Wade o Theo Parrish; en el caso de que el agotadísimo campo fértil en Chicago permitiera el crecimiento de algún pequeño sello —como Argot o Stripped & Chewed—, la mayoría de los discos estaban producidos en Londres, Tokio o París. En ese solar, la única artista con perfil notable que ha reivindicado el sonido clásico de Chicago en los últimos años, y que ha nacido, trabaja y vive en la ciudad hasta nueva orden, es The Black Madonna.

El desapego de Chicago por el house es triste sobre todo por lo que tiene que ver con la cuestión sentimental —fue una revolución que cambió la música para siempre, y allí casi nadie lo sabe—, aunque lógicamente no es el fin del mundo; peor sería, por decir algo, una plaga de peste bubónica que entrara por el lago Michigan. Que no haya reverdecido en su ciudad de origen no significa que el house haya muerto; antes al contrario, goza de una excelente salud como tronco

central del nuevo underground global que gusta al público joven, blanco, urbanita y acaudalado. El house es ubicuo y mueve masas: en Ibiza y en las grandes capitales europeas, en el circuito americano alternativo a la EDM y en particular en Nueva York, desde donde ha emanado un revival del house más fibroso y serio que, confundido con el apego romántico de varios sellos alemanes, ingleses y holandeses, ha dado forma a una corriente que, mal llamada «deep house», busca el equilibrio entre la esencia pura, la credibilidad entre el público purista y cierto afán comercial. Todo a partir de la idea atractiva de hacer que el house resurja desde su misma raíz, pero habiéndola trasplantado a otros ecosistemas y nuevos climas: un proceso de desarraigo que incluso se llevó el bien más preciado de Chicago —el acid house— dejando, a cambio, un regalo con el que nadie contaba.

Porque, de repente, de esa tierra baldía —que no estaba realmente abandonada, sino que había permanecido en barbecho— nació una flor rara, un sonido inédito, entroncado en el house —pero revestido de electro, soul, jungle y, por supuesto, postdubstep—, que nadie esperaba pero por el que todo el mundo acabó volviéndose loco, y que puede considerarse como el segundo gran ajuste de cuentas que Chicago se había tomado contra su propia historia de rechazos y traiciones. El house se había ido de casa, pero el footwork era algo exclusivamente de allí, toda una maravillosa revolución a 160 beats por minuto.

El gueto interior: auge y madurez del footwork

La primera chispa que prendió la hoguera del footwork, en realidad, es lejana en el tiempo y hay que rastrear sus orígenes a mediados de la década de los noventa, cuando Chicago había dejado de ser el principal foco emisor de tendencias house y se hundía rápidamente en su irreversible decadencia. Mientras Londres, Frankfurt, París y Nueva York florecían con decenas de variaciones —arreglos elegantes, el primer revival del acid, ritmos tribales y una pulsión sexual desbordada en el garage—, lo que le quedaba a Chicago era un

prestigio marchito y los restos de un naufragio que, en aquel tiempo, se reciclaron en un estilo local sucio, de lenguaje soez y armado sobre ritmos veloces y sincopados que se llamó ghetto-house. El también llamado booty house —por su clara intención de animar a las chicas a mover el culo y por el abuso de la susodicha palabra en letras plagadas de deliciosas groserías, improperios y léxico sexual; o sea, rico en términos como *bitches*, *pussy*, *motherfucker*, *asses* y *titties*— era un sonido frenético y marcial con cajas de ritmo alborotadas, programadas para crear síncopas violentas inspiradas en el electro de Miami y en piezas como el «Percolator» de Cajmere, y con una producción tan desastrada que los vinilos —planchados con un plástico tan pobre como el de las ediciones zarrapastrosas de Trax y DJ International de unos años atrás— sonaban igual que si les hubiera caído una capa de grasa por encima. El material de marcas como Dancemania era al house lo que el porno al cine de autor: una expresión underground, autosuficiente, barata de hacer y distribuir, y con una violencia verbal —y por supuesto física— que hacía imposible su viabilidad en el circuito comercial de la música de baile —«todas esas zorras, que me coman la polla» es solo una de las muchas lindezas que despliega la poesía de DJ Funk en su hit «Booty Bounce» (1997)—. Pero la propagación inicial del booty house tuvo dos consecuencias importantes: la primera, el desarrollo de un culto activo y fiel en Europa, donde DJs como Dave Clarke pinchaban asiduamente este sonido mezclándolo con techno duro, y la segunda, la consolidación en Chicago de un underground autosuficiente al margen de las modas —y también otro en Detroit, alrededor de la escena ghetto-tek, mucho más cercano al electro pero con la misma obsesión con los culos y las tetas— que años después provocaría la mutación del footwork.

En su origen, el footwork había sido un ritual de baile colectivo y de movimientos retorcidos que se localizaba en diferentes puntos del West Side, el distrito con mayor densidad de población negra y de rentas bajas en Chicago. Como había ocurrido con el breakdance en Nueva York dos décadas antes, el footwork era una práctica que unía y estrechaba lazos entre la comunidad: su

naturaleza era participativa pero también competitiva, y consistía en organizar batallas en las que los bailarines debían lucirse con un complicado juego de pies —de ahí el origen de su nombre— para seguir el compás de una densa maraña de ritmos booty house que, a medida que pasaba el tiempo, iban desprendiéndose de la lírica soez y estilizándose en una construcción instrumental con bajos palpitantes, cajas de ritmos afiladas con diferentes líneas rotas que se cruzaban y se atropellaban entre sí, y que conforme perdía la parte vocal, iba ganando en riqueza de samples, en la tradición del hip hop de la vieja escuela. La función del footwork era principalmente la de servir al baile: cuanto más rápidos y entrelazados fueran los beats, más dificultades se les planteaban a los bailarines, que ejecutaban sus movimientos en ráfagas fulgurantes dentro de un círculo trazado con tiza en el suelo, mientras a su alrededor se situaban otros participantes y espectadores. Pero la música también podía servir por sí misma, y así fue como los primeros *tracks* esquemáticos para las batallas fueron haciéndose, poco a poco, más complejos y elaborados. Uno de los bailarines de la primera generación de finales de los noventa, RP Boo, se cuenta entre los impulsores de esta subcultura en sus dos aspectos principales: fue un inspirador de movimientos —el rey del círculo, por decirlo así— y uno de los primeros DJs que empezaron a esculpir material especialmente pensado para mover los pies antes que el trasero.

El footwork no llegó a la escena underground europea hasta 2010, cuando el sello Planet Mu comenzó a excavar una mina virgen de *tracks* autoeditados —en sellos como Juke Trax, en el que empezaron a foguearse figuras fundacionales como DJ Spinn y DJ Rashad—, y algunos que simplemente estaban en el disco duro de algunos productores que suministraban material para las competiciones de baile. Algunos años antes ya se había corrido la voz tanto en el ámbito del R&B como en el del dubstep de la existencia de una variedad de breakbeat genuina de Chicago que presentaba rasgos cercanos al funk carioca y al drum’n’bass —tenía esa infecciosa mezcla de líneas de bajo y breakbeats a diferentes velocidades, pero perfectamente encajadas para crear una sensación de

desorientación y mareo—, y en algunas producciones de Timbaland para Missy Elliott ya se apreciaban pequeños préstamos del footwork. Sin embargo, lo que hizo que se disparara el interés, sobre todo en Inglaterra, fueron los primeros homenajes al juke de Chicago producidos por artistas con la antena bien orientada y buenos contactos transatlánticos que se habían adelantado al resto, como Addison Groove —Antony Williams, productor de dubstep en el sello Tempa con el nombre de Headhunter—, que en 2010 ya publicó su visionario single «Footcrab / Dumbsh*t». Como había hecho también Machinedrum en *Many Faces*, «Footcrab» extraía toda la connotación marginal del footwork —la sacaba del gueto, le daba un baño de texturas pulidas y de paso un aire más educado— y la presentaba al gusto del underground bass británico, que así encontraba otra manera de ampliar la gama de deformaciones rítmicas a partir de los breaks y la presión de los graves.

Ese mismo año, Planet Mu comenzó a publicar a un joven productor de Chicago llamado DJ Nate —primero con un maxi, «Hatas Our Motivation», y después con un álbum completo, *Da Trak Genious*— y, si bien Nate no era exactamente un pionero ni el productor más visionario de su generación, sí tenía algo que ayudaba al footwork a entrar en el mercado europeo gracias a presentar la comunidad de Chicago como una escena fiera, con credibilidad callejera y beneficiada por un indiscutible certificado de origen: cuando se publicaron aquellos discos, DJ Nate estaba en la cárcel —todavía adolescente, lo habían condenado por una falta leve—, y sus *tracks* ejecutaban con eficacia los dos principales argumentos de venta del footwork: su origen en el gueto —ese mismo poder de atracción era idéntico al que años antes había disparado el interés por el grime en Londres y el trap en Atlanta— y su innegable fuerza rítmica. A finales de 2010, Planet Mu fue más lejos y lanzó la primera antología de footwork fuera de Chicago, *Bangs & Works vol. 1*, una bacanal de traspiés y zancadillas a velocidades inconcebibles en la que, ahora sí con mayor intención documental, aparecían todos los pioneros de aquel sonido con sus producciones más emblemáticas: DJ Clent, RP Boo, DJ Roc, Traxman, Spinn & Rashad y DJ

Elmoe, entre otros.

Algunos artistas recién descubiertos para el público europeo eran, en realidad, veteranos de Dancemania que, en la misma línea de pioneros del ghetto-house como DJ Deeon o DJ Slugo, habían estado trabajando en la escena desde finales de los noventa: a Traxman y DJ Clent les sobrevino el interés súbito de un nuevo circuito y una generación más joven cuando ya llevaban más de diez años de carrera en la sombra, y tanto DJ Spinn como DJ Rashad habían estado publicando mixtapes y recopilaciones de descarga gratuita por lo menos desde 2006. En cualquier caso, 2010 es el año cero del footwork porque es cuando comienza la edición sistemática de las antologías y los primeros álbumes de la avanzadilla promovida por Planet Mu: *The Crack Capone* (DJ Roc) llegó en 2010, *Flight Muzik* (DJ Diamond) en 2011, y en los años siguientes hubo un esfuerzo por reordenar las raíces del footwork y poner en su lugar de pioneros absolutos a RP Boo y Traxman con sendas retrospectivas, *Legacy* (2013) y *Da Mind of Traxman* (dos volúmenes editados entre 2012 y 2014). De repente, el propio movimiento en Chicago se organizaba para montar sellos propios, como Ghettophiles o Lit City Trax, con los que agitar una escena local que ya no era ningún secreto, y a la que se le abrían las puertas para *bookings* en clubes y grandes eventos: la gira mundial de DJ Spinn & DJ Rashad, con bailarines sobre el escenario y un curso intensivo de técnica de pinchar juke, culminó en la carpa Red Bull Music Academy del festival Sónar en Barcelona. En una entrevista con *The Quietus* en 2017, DJ Clent admitía que, con suerte, pronto podría cambiar de vida: «Todavía paso droga, no voy a mentir», decía. «Aún no pago todas las facturas con la música, pero si esto sigue así ya no tendré que trapichear nunca más, ese es mi principal objetivo.»

En sus dos primeros años de florecimiento en la superficie de la escena electrónica pudo parecer que el footwork era un género estacional, de próximo agotamiento: al fin y al cabo, no dejaba de ser un tipo de música con una utilidad concreta —alimentar el círculo y torcer los tobillos de los bailarines— sostenida en una estructura rítmica aparentemente rígida, limitada en tempo y poco

amoldable a nuevas influencias, pero esa percepción fue difuminándose a medida que el footwork se apartaba de su origen en el ghetto-house e iba creándose, poco a poco, una identidad complementaria a partir del hip hop y su uso recurrente del sampling. Traxman y DJ Rashad empezaron a sacarle jugo a los bancos de sonidos del soul y el funk como décadas antes lo habían hecho los pioneros del boom bap, y eso abría el camino a destapar la opción preferida, incluidos rock progresivo, metal o cualquier otro estilo electrónico, como IDM o techno. En la segunda recopilación de la serie *Bangs & Works* (2011), compilada por Mike Paradinas, se percibía un equilibrio más proporcionado entre vieja escuela y valores emergentes del footwork como Young Smoke, que en su álbum del año siguiente, *Space Zone*, avanzaría hacia un sonido de ciencia ficción, sostenido con mayor confianza sobre una base electro a todo trapo y melodías de videojuego, o la que acabaría siendo la reina inesperada del género, Jlin.

Entre 2011 y 2015, Jerrylinn Patton apenas tuvo presencia en el mercado del footwork: aunque conectada con la escena primigenia, no pertenecía al núcleo duro de Chicago —vivía y aún reside en Gary, Indiana, allí donde también nació Michael Jackson—, y su florecimiento fue tardío. Pero junto con otros productores con afán de francotirador —como Lil Jabba, nacido en Brooklyn, o el londinense Kuedo, que había empezado en el dúo de dubstep Vex'd y atinó en su versión hiperfuturista del footwork en *Severant* (2011), una fantasía inspirada en el mundo romántico y apocalíptico de *Blade Runner* con profusión de bases fracturadas—, Jlin contribuyó a ensanchar los límites del footwork y a renovar la vigencia de la escena. El año 2014 es, en cierto modo, simbólico para el footwork: DJ Rashad había muerto en abril a causa de una ingesta variada de drogas que le había causado una trombosis, y dejado a la vieja escuela huérfana y sin uno de sus principales embajadores fuera de Chicago. El año 2015, de este modo, podría considerarse como el del relevo: Jlin publicó *Dark Energy* —cómo no, en Planet Mu, la casa londinense de casi todo el footwork que merece la pena — y ya desde las primeras notas de «Black Ballet», en las que se combinan un ostinato de piano, un staccato de cuerdas y la amenaza de un pandemonio

rítmico que se desata por fin en «Unknown Tongues» —con su sample de música india y efectos de bajo típicos del hardcore techno—, se percibía que su visión iba más allá de lo que había ofrecido el estilo tradicional. Su siguiente álbum, *Black Origami* (2017), era todavía más fiero, afilado y aventurero, dejando para siempre abierta la puerta para que el footwork se perfilara como un estilo tan físico como mental, que abandona su esencia de gueto para buscar un alma universal como lo haría un samurái solitario equipado con dos katanas. Es difícil escuchar a Jlin y no sentir que un break o una línea de bajo puedan partirte de un tajo en cualquier momento, ya sea una pierna o el corazón.

Muy adentro: ascenso y triunfo del deep house

El house había abandonado Chicago, pero en el resto del mundo causaba furor y muchos DJs descubrieron que podía ser tanto o más rentable que hacer EDM. De hecho, el house terminaría por convertirse en la otra EDM, en una vía secundaria para llegar a la escena mayoritaria y gozar de las mieles del éxito, y todo empezó con una legítima desconfianza del proyecto estético que estaba tomando el minimal a finales de la primera década del siglo. Lo que hemos llamado minimal, esa fuerza motriz del techno experimental, nunca había sido en realidad un sonido homogéneo ni reglamentado: en esa categoría confluían desde renegados del progressive como James Holden a forajidos del electroclash, camuflados tras la nueva etiqueta «electrohouse», que era lo mismo pero con gotitas de disco y trance, y sin aquellas melodías simples inspiradas en los viejos hits de los new romantics. En realidad, llegó un momento en que lo minimal tenía de todo menos techno (y, por supuesto, era de todo menos minimalista), e incluso había empezado a perder su atractivo emocional de los primeros años para convertirse en un estilo caprichoso y artificial. Un canción de 2008 de Matías Aguayo, «Minimal», resumía la situación de manera cómica con una letra en dos idiomas que decía «People don’t dance / papa don’t dance / cause the music got no groove / got no balls / no me hace pumpin pumpin pumpin /

porque yo quiero bailar / con un ritmo más nocturno / más profundo / más sensual / ¡basta ya de minimal!». Y tan pronto como el minimal vino y venció, terminó retirándose para iniciar una evolución que lo llevaría al house con cenefas delicadas.

Hacia la segunda mitad de la década, la raíz de la que empezó a beber la escena —sobre todo desde el momento en que comenzó a elegir la isla de Ibiza como destino veraniego de vacaciones— fue el house de corte clásico, un house amable, de tacto suave, con una textura concisa que se iba limpiando poco a poco de impurezas digitales y desarrollos rítmicos caprichosos, igual que el que pinchaban en el club Panoramabar de Berlín DJs como Prosumer. Una porción más que significativa de productores incluso empezó a buscar inspiración en Chicago —para muestra un botón: el segundo álbum de Efdemin en el sello Dial se titula, qué sorpresa, *Chicago* (2010)— porque aquella era una meca olvidada o ignorada que escondía tesoros, como también los ocultaba la tercera generación de productores de Detroit que sentía más estima por el sonido fibroso del house clásico que por los *pads* ambientales y viajeros de los imitadores de Carl Craig. De repente, entre los DJs con ganas de distinguirse de aquellos que solo pinchaban *tracks* líquidos y mareantes para los afters, se pusieron de moda temas más carnales, con voz apasionada, como el remix que hizo Maas (un alias del DJ y erudito dance Ewan Pearson) de «Crucified», un viejo tema de Aaron Carl —la remezcla es de 2000, pero se mantuvo viva durante años, como una pieza de resistencia ante la deshumanización del minimal abstracto—, o «Next Stop Chicago» (2006), la segunda referencia de Matt Edwards en su sello Rekids.

Pearson y Edwards son, de algún modo, almas gemelas: productores y DJs con una visión histórica amplia, incluso con carrera universitaria y tesis doctoral en el caso del primero —puede parecer raro decirlo, pero no hay muchos DJs que tengan tanta afición a los libros como a los discos—, capaces de encontrar conexiones entre el presente y el pasado que para los demás suelen pasar inadvertidas —esta es una categoría en la que también podrían entrar el francés

Ivan Smagghe o el veterano Andrew Weatherall, dueños a su vez de una biblioteca imponente—. Alrededor de sellos como Rekids, Front Room Recordings, Dubsided, Made To Play, Poker Flat, Innervisions y Get Physical, empezó a articularse una red de editoriales que tejía una escena cada vez más interrelacionada entre Alemania, Francia, Inglaterra e Italia, y la pulsión típicamente house fue haciéndose más fuerte dentro del amplio sector ocupado por el minimal, y a medida que evolucionaba, fue haciéndose lenta y seguramente con la parte más sabrosa de la escena. Get Physical es, entre todos esos sellos, el ejemplo que con mayor claridad explica cómo un house inspirado en el sonido clásico de Chicago de los noventa fue ocupando sin prisa, pero sin pausa, un espacio antes habitado por el ala blanda del house progresivo y por el minimal techno más elástico, al estilo de Villalobos y Luciano. En origen, Get Physical había sido un proyecto del alemán DJ T. (Thomas Koch), un enamorado del *jacking* original —cajas de ritmo espasmódicas, desgarro vocal masculino— que supo camuflarse bien en un momento en que Kompakt y M_nus eran los sellos referenciales del nuevo techno. Get Physical —que toma su nombre de una vieja canción de Olivia Newton-John— ofrecía en cambio pasión envuelta en texturas limpias tan del gusto de los DJs del momento, pero con esa pulsión carnosa y un afecto por la melodía que los llevaría a fichar incluso a un vocalista americano —Chelonis R. Jones, «el genio dislocado», un californiano con base de fans en Berlín— y a apostar por dos proyectos con un potencial comercial esperanzador, Booka Shade y M.A.N.D.Y.

El proyecto artístico de M.A.N.D.Y., una especie de falso house progresivo con texturas elevadoras y de desarrollo tímido, se quedó a medio camino —tras maxis poderosos como «Jah» (2005), el álbum de debut de DJ Pat Bo y Phil D. Young no llegó hasta casi una década después—, pero el de Booka Shade sí tocó el cielo: «Mandarine Girl» fue uno de los temas más pinchados en Ibiza en la temporada de 2005, y la influencia emanada de aquella construcción paciente y victoriosa, culminada en el crescendo más feliz del electrohouse, se puede rastrear tanto en los comienzos de la EDM como en la ola deep house de la

década siguiente. Un año después, los temas que más pinchaban todos los DJs de Ibiza fueron cosas como «Erotic Discourse», la pieza que consagró al británico Paul Woolford, y «Rej», planchado originalmente en 2005 por el trío Âme en su propio sello, Innervisions, otra anomalía extraña en la escena alemana que, sin ser ni techno, ni house ni trance, atrajo hacia sí a públicos de diferentes pelajes —«Rej» se parecía mucho al «Beau Mot Plage» de Isolée, uno de los himnos fundacionales del microhouse de unos años antes, pero con más instinto comercial—. Además, «Rej» dejaba a las claras que «minimal» era un concepto útil para englobar un cambio de textura y estructura en la era del techno / house producido con medios digitales, pero que ahí dentro existían orígenes y destinos diferentes. Un año después de «Rej», Âme colaboraron con sendas figuras emergentes del house alemán —Henrik Schwarz y Dixon, mucho antes de coronarse ambos como dos de los DJs con más largo recorrido del *middleground* de la década de 2010— en un tema que era un verdadero homenaje a Chicago, «Where You At», donde colaboraba como vocalista una leyenda de la Windy City, Derrick Carter. Eran los primeros síntomas de un cambio, rarezas en un momento de máxima fertilidad y desorden, pero que ya apuntaban hacia una dirección clara: llegado el día, el house volvería a reinar, y lo haría con calidez, melodía y una apuesta por rehumanizar una escena de baile que necesitaba, de nuevo, música de consumo fácil pero con apariencia de sofisticación.

Antes de que volviera a ponerse de moda la etiqueta «deep house», se había ido conformando una avanzadilla de sellos en Inglaterra, Holanda y Alemania que volvía a creer en las construcciones vocales. A finales de 2007, los redactores de la web *Resident Advisor* —por aquella época uno de los órganos de defensa más firmes del underground europeo, tras haberse apartado estratégicamente del house progresivo y el trance más populachero; todavía siguen ahí— decidieron que el mejor tema de baile del año era «Mumbling Yeah», la primera referencia de un sello de Amsterdam, Area Remote, que había producido un tal Liron van Daalen con el alias de Kabale und Liebe. Aquella pieza —diez minutos de elasticidad sorprendente, con beats que parecían rebotar

sobre una colchoneta— tenía como gran activo la colaboración vocal de Daniel Sanchez, otro DJ holandés con afición por cantar. Seguramente, la elección de «Mumbling Yeah» fue un calentón del momento —no es exactamente un clásico —, pero se adelantó en varios años a la dirección que iba a tomar la escena, cada vez más atraída por el house, y en un año exacto a otra pieza —esta sí verdaderamente canónica, en la forma y en la proyección— como «Blind», un *track* al mejor estilo garage firmado por Andy Butler, el líder de un colectivo de Nueva York llamado Hercules & Love Affair. «En efecto, perseguía hacer un sonido clásico», explicaba Butler aquel año en una entrevista en *Pitchfork*. «Por una parte, para este disco habían sido importantes productores como Arthur Russell, Patrick Cowley y Gino Soccio, y por la otra las letras altamente emocionales de Yazoo.» En «Blind», Butler contó con la colaboración vocal de Antony Hegarty, una figura andrógina del subsuelo *arty* de Nueva York que practicaba un tipo de pop frágil al frente de su grupo, Antony & The Johnsons, pero que sentía interés por el house como una expresión propia de la comunidad gay en calidad de vehículo de emociones clandestinas. El resto del primer álbum de Hercules & Love Affair, en definitiva, era una profunda carta de amor desde la nostalgia y el respeto a la música de baile americana de los ochenta y los noventa, la reivindicación más seria y meditada —incluso el nombre hacía referencia de refilón a Hercules, uno de los alias utilizados por Marshall Jefferson, y Frankie Knuckles firmó un remix de «Blind» seis años antes de morir— de una tradición que, ya no había excusas, estaba a punto de volver.

En el tramo final de la década de 2000, mientras el minimal se descomponía y el house emocional iba ganando espacio, fue cuando surgieron algunos de los sellos que más tarde iban a ocupar la porción más extensa en el justo centro del underground europeo —Systematic, Diynamic, la segunda fase de desarrollo de Cadenza y [ar:pi:ar]—, y solo faltaba un pequeño revulsivo para conseguir que terminaran de encajar las piezas en lo que, de manera inexacta, pero extensamente aceptada, empezó a llamarse deep house. «Deep house» es otra etiqueta conflictiva porque el uso que se le ha dado en los últimos años no se

corresponde con su definición inicial. A principios de los noventa, el deep house era la escuela del house vocal, sobre todo en Nueva York: era lo que llevaban a la vida gargantas profundas como las de Adeva, Byron Stingily, Robert Owens o incluso la popular Robin-S, la vocalista de «Show Me Love», una producción de 1990 de Allen George y Fred McFarlane que ha vivido sucesivos revivals, y por supuesto era el tipo de sonido que reivindicaba «Blind». Era la evolución del sonido garage original —Tony Humphries, Blaze *et al.*—, allí donde el house se henchía de (homo)sexualidad, amor universal y presencia humana en un contexto dominado por una tecnología que, según el uso que se le diera, podía resultar alienante; el deep house se había consolidado, de hecho, en una época en que coexistían en Nueva York el atroz hardcore de Adam X y Joey Beltram con la pervivencia de la nostalgia del Paradise Garage activada por Masters at Work, Roger Sanchez y Danny Tenaglia.

Con el paso de los años, se pervirtió el manejo de la etiqueta «deep house» y se extendió a todo aquel house que era emocional, delicado, luminoso, a veces incluso cursi; dicho de otro modo, también era «deep» el house con flautas de Kevin Yost y otros artistas de sellos como Guidance o Distance, o asimismo el de productores que, si bien evitaban utilizar instrumentos tan melosos, optaban por una construcción del house sin prisas y sin arrojo pasional, una manera de ver las cosas en la que coincidían rezagados del deep house original en Gran Bretaña como Presence (Charles Webster), Matthew Herbert en su primera época, su joven protegido Brooks o Will Saul, un productor obsesionado en igual medida por el dubstep, el minimal y el house de los noventa que terminó fundando dos sellos de éxito, Simple Records y Aus Music; a todos ellos lo que les interesaba era la voz como una textura más, con función decorativa antes que troncal. Esta delicadeza es la que más tarde heredaron los sellos continentales del primer minimal house: mientras iban extinguiéndose las grandes voces o se difuminaba el interés por hacer un house refinado y con una presencia humana fuerte, se resituaba en un nuevo contexto la misma idea de «elegancia» y sobre todo se perdía una de las señas de identidad del pasado: el deep house de los

noventa era una extensión de la vieja música disco, de Chicago y del legado de Larry Levan, y era absolutamente *gay-friendly*, negro y latino; el deep house contemporáneo, en cambio, ha perdido en gran medida su raíz gay y es un sucedáneo formalista, sin mensaje de revuelta o reivindicación, y que circula en una escena fundamentalmente blanca, heterosexual y de clase media. De hecho, el medio a través del que se mueve el deep house moderno no es un circuito underground de clubes, sino la temporada de verano en Ibiza y lo que antes hemos llamado *middleground*, una especie de «no escena» que, sin ser exactamente subterránea y minoritaria, tampoco puede entenderse como mainstream si el criterio para medir es el reflejado por la locura EDM. En definitiva, lo que el nuevo deep house ha ganado en presencia, lo pierde en esencia.

Hay excepciones, por supuesto, pero estas son principalmente americanas, más cercanas a la raíz original. Por ejemplo, de manera súbita se reactivó el uso indiscriminado entre toda clase de DJs de «Deep Inside», uno de los principales himnos de Masters at Work, firmado como Hardrive en 1993, y que ha disfrutado a mediados de esta década de un éxito en Ibiza que jamás había conocido en su momento original; se pinchaba tanto el original como la remezcla de Deep Dish, e incluso Kanye West llegó a utilizar una porción de «Deep Inside» en «Fade» (2016), *track* producido por Iconoclast que también sampleaba con generosidad otro tema básico del house emocional, el «Mysteries of Love» de Mr. Fingers, otro clásico reactivado de repente gracias al éxito inesperado de uno de sus mejores temas vocales con remanguillé ácida, «The Sun Can’t Compare» (2006), con la voz de Mr. White. También, al calor de los primeros síntomas del revival deep house, empezaron a pujar artistas como el dúo The Martinez Brothers —un descubrimiento de un histórico del house de Nueva York, Dennis Ferrer, que fichó a esta pareja de hermanos adolescentes del Bronx en 2007, rendido ante la energía visceral de su música, un homenaje a los *jack tracks* descarnados en los que solo hace falta bombo a negras, bajo espinoso, la sabia disposición de samples de origen sexual y alguna voz

susurrante para hacer que suden las paredes del club— o su equivalente en las afueras de Detroit, Seth Troxler, un dandi negro con sentido del humor enfermizo y delirante.

Troxler puede contarse como uno de los actores principales en este segmento de la historia del house porque es el vínculo entre el origen y el destino, entre el original y la imitación: aunque nacido en Kalamazoo, estado de Michigan y a tiro de piedra de la Motor City, Troxler lleva años afincado en Berlín, trabajando con sellos europeos y siendo el principal embajador del renacer de un nuevo house palpitante en constante diálogo con sus antepasados; Troxler ha colaborado con los sellos más dinámicos del presente —Wolf+Lamb, Hypercolour, Crosstown Rebels— y con artistas tan trasversales como Tiga, los propios The Martinez Brothers o la última generación del deep techno a ambos lados del Atlántico —Tom Trago en Holanda, Art Department en Canadá—. Su misión es la de mantener un vínculo con la naturaleza underground, gay y a la vez futurista del house original, y conservarla viva en el heterogéneo clubbing global, intentando captar a nuevo público, ampliando la base de conocimiento, pero sin pervertir en lo posible su naturaleza; una misión difícil —pero no imposible— a la que se han sumado guardianes de las esencias con una conexión íntima con el público como las tres mujeres más destacadas —The Black Madonna, Nina Kraviz, Maya Jane Coles— de un circuito que, a partir de 2010, también es posgeográfico. El house de aliento clásico se ha convertido en una escena sin fronteras en la que participan piezas como el búlgaro KiNK, el sudafricano Black Coffee —víctima original del apartheid y lanzado desde el gueto de Durban al cielo chic de Ibiza—, el estadounidense FaltyDL, el dúo Soul Clap, un equipo de producción de Boston que suena inequívocamente europeo, o el también dúo Bicep, que desde Belfast reivindica como nadie la tradición del house fornido de la escuela de Nueva Jersey en los noventa. A la vez, uno de sus principales centros de edición es Frankfurt, donde Gerd Janson y Thorsten Scheu fundaron en 2002 el sello Running Back.

Este proceso transnacional y de perpetua actualización del pasado pasa por

varias vías. La primera, rescatar del olvido a los clásicos del house «auténtico» —en una sesión de The Martinez Brothers, Jamie Jones o Solomun pueden resurgir, por ejemplo, temas de Kerri Chandler, Gemini, DJ Buck o Bucketheadz —, con lo que de repente han empezado a revalorizarse en el mercado de segunda mano varios discos concretos con veinte o treinta años de antigüedad, o incluso catálogos de sellos al completo, como los de Mosaic, Schatrax o la primera etapa de Distance o NRK Sound Division. Como ocurre con la rama del techno que rinde tributo a Detroit, hay aquí una labor arqueológica que pasa por desenterrar material olvidado que todavía sigue sonando vigente, una tarea meticulosa a la que han dedicado especial empeño figuras como DJ Qu, Jus-Ed y demás artistas alrededor de sellos como Underground Quality o Strenght Music. La DJ siberiana Nina Kraviz, que ha terminado por alzarse como una de las figuras troncales del clubbing a medio camino entre el underground y el fenómeno de masas, empezó en este entorno, publicando sus primeras producciones —un house pulsante, casi líquido— bajo el auspicio de Jus-Ed, antes de dar el salto a sellos mayores como Rekids o Bpitch Control y afincarse en Berlín. Más allá de su vinculación real al house —también ha picoteado en el electro y el techno—, uno de sus aspectos interesantes es su misión como *cratedigger*, como excavadora de rarezas del pasado que, incrustadas en un flujo de música del presente de texturas afines, termina por revalorizarse en el mercado y en la revisión histórica.

El aspecto revivalista del resurgir del house es, por tanto, una rama importante de este fenómeno, pero no el único. En realidad, esto no consiste tanto en rescatar una época intacta e incorrupta, sino en recuperar una energía desvanecida y una personalidad que el minimal había diluido entre sonidos volubles y ritmos prácticamente gaseosos. En ese aspecto, a la raíz que tenía la nueva ola deep house en la escena minimal se sumaron dos más: una que emergía del revival disco de principios de 2000 —la continuación lógica de

Metro Area y Environ, gracias a la escuela noruega del cosmic disco más una escena nueva que recibiría el sospechoso nombre de «balearic»— y otra que provenía del postdubstep en su desviación hacia el house y el R&B. Este desvío último puede sintetizarse en varios nombres que, además de capas de sintes luminosos, a sus producciones añaden una enorme cantidad de subgraves: en Norteamérica, productores como Jacques Greene; en Gran Bretaña, artistas de registros muy diferentes como Joy Orbison, Deadboy, Koreless, Julio Bashmore y los grandes bendecidos por el éxito de esta clase de sonido líquido y contagioso, Disclosure, el dúo formado por los hermanos Lawrence.

El olfato para el gran hit de estos dos posadolescentes de Surrey —tenían catorce y dieciséis años cuando publicaron su primer single, «Offline Dexterity», en 2010— se demostró muy pronto que estaba más afinado que el de un sabueso policía: en 2012 captaron al joven vocalista Sam Smith antes de que este se convirtiera en la voz melosa de una generación, en 2013 se hicieron con los servicios de AlunaGeorge, y con estos dos éxitos en la mano —«Latch» y «White Noise»— moldearon a su alrededor un álbum de debut, *Settle* (2013), que le confería por fin a esa bullente reactivación del house el punto de autoridad que necesitaba en el mainstream, esa cadena de canciones pegadizas, irresistibles, con que no había podido dar algunos años antes —pese a colaborar con Boris Dlugosch, Matthew Herbert o Crookers— la diva estrafalaria Róisín Murphy: Disclosure estaban en el punto exacto de equilibrio entre el house luminoso, la escena progresiva y el prestigio dubstep, pero ya no eran deep house en realidad. En ese momento, el término «deep house» había perdido su significado por completo para pasar a ser sinónimo de house sobreproducido para todos los públicos —una especie de delegación de la EDM en el underground; un caballo de Troya destinado a desnaturalizar un movimiento con raíces profundas y, de repente, transformado en un sucedáneo pop—, al que han ido sumándose diferentes actores que han dominado el escurridizo *middleground*: el inglés Eats Everything, el trío francés Apollonia, el alemán Dixon, el dúo italiano Tale of Us, el trío central del sello Keinemusik —Rampa,

&Me y Adam Port— o Maceo Plex, un proyecto de Eric Estornel, productor americano con pasado en el techno (Maetrik) y el electro (Mariel Ito) que ha terminado por acertar en el dibujo perfecto de una transición suave, casi sin que se note, entre el tech-house limpio de la escuela Get Physical y un tipo de house que está en la misma frontera con el trance progresivo según lo perfiló la armada holandesa capitaneada por Tiësto y Armin van Buuren. De hecho, en la actualidad Maceo Plex y Tiësto pinchan casi lo mismo, las posiciones se han acercado hacia un punto intermedio común que no es ni abiertamente comercial ni militante en el underground del que emana el riesgo. Al final, el deep house, de querer recuperar el house crudo de los noventa —misión que cumplió durante un tiempo, hasta que el dinero empezó a inundar la escena—, ha terminado por traer otro revival de aquella época a la palestra: tanto en Maceo Plex como en figuras cercanas como el danés Kölsch late la influencia de los sellos Harthouse, MFS o Bonzai, los del primer trance alemán.

4. ÓRBITA DISCO: BALEARIC, HIPSTER HOUSE Y OTRAS HIPNOSIS EN LA PERIFERIA

Cuando en la década de los ochenta empezó a hablarse de «balearic beats», más que a un estilo concreto, la expresión se refería a una manera de pinchar. Antes del house, antes del techno, e incluso antes de que el éxtasis llegara por toneladas a Ibiza para desbordar los niveles de serotonina del personal, los DJs que pinchaban en clubes como Amnesia o Pacha, en su legendaria fiesta Flower Power, y también en terrazas de copas y pachorra como el Café del Mar, echaban mano de lo que tenían, y lo que tenían era un poco de todo: rock progresivo, funk, italodisco, Hi-NRG, synth-pop, psicodelia. A medida que empezó a llegar material genuinamente house —que funcionaba mejor con los estados alterados del éxtasis—, se fue consolidando cierta homogeneidad del sonido, pero hasta entonces la diversidad era la norma en la isla. Y tan pronto como se acuñó el

concepto «balearic beats» para definir el trabajo de DJs como José Padilla o Alfredo, aquel se fue, se supone que para nunca más volver. Al menos hasta que DJ Harvey, un veterano de la vieja escuela reencarnado en selector de culto, volvió a poner de moda el concepto de sesión maratoniana sin guion preestablecido, en la que podía sonar de todo y donde cada nuevo disco elegido era una sorpresa y un hallazgo.

Veinte años más tarde, sin previo aviso, «balearic» era una palabra de moda, en boca de todo el mundo, y el motivo tenía que ver con una evolución muy particular de la música disco —con exceso de timbres de sintetizador analógico y recursos armónicos como el arpegio, que creaba esa sensación hipnótica, envolvente, como de protección templada en el útero materno— que empezó a darse simultáneamente en las escenas de Escandinavia y Alemania. Al principio, el término de uso común era «space disco»: era la etiqueta que mejor describía a la cuadrilla noruega de sellos como Full Pupp o la sección más aventurera de Smalltown Supersound, y también la de Feedelity y Olsen, una revisión de la música disco sintética de los setenta, lo que iba de Cerrone y Moroder a los primeros autores de la onda italiana. Se decía «space disco», y no cosmic —y tampoco «milky disco» (disco lechoso), como propuso el sello Lo Recordings—, porque había existido a finales de los setenta, en Rímini y sus alrededores, y más tarde exportado a Holanda y Bélgica, un circuito de discotecas en las que empezó a desarrollarse, a partir de jornadas intensivas de más de diez horas en la cabina para crear un efecto viajero, un estilo de música disco progresiva que recibió el nombre de «cosmic disco», principalmente por el Cosmic Club, donde entre 1979 y 1984 fue DJ residente Daniele Baldelli —de todos modos, el proyecto más popular de la escena a corto plazo acabó siendo, ya en un estadio tardío, un proyecto ultrasintético de Rotterdam, Laserdance—. En cualquier caso, y tras el descubrimiento colectivo del sonido cosmic, del italodisco y del Hi-NRG, estaba dándose un resurgir de lo que antiguamente se habían llamado las odiseas disco: piezas largas, cambiantes, agitadas, con ritmos metronómicos exactos y con envolturas en pliegues, muy arpegiadas y con síncopas, que

después del empuje de los pioneros del revival en Noruega —Prins Thomas, Lindstrøm, Todd Terje— mantuvo sus señas de identidad ya extendido a toda Europa en figuras como Kerrier District (otro alias del polifacético Luke Vibert) o sellos como Horse Meat Disco, pero rebajando el tempo y ampliando el alcance pop.

Esta variación se inició, fundamentalmente, en Suecia, en sellos como Sincerely Yours, Information o Service, donde parecía gustar un tipo de sonido disco más expansivo y relajado, y que atemperaba el empuje de los sintes arpegiados y hechos un ovillo —en Lindstrøm sonaban como una cabalgata de las valkirias— para acabar pareciéndose a un suave oleaje que rompiera contra la orilla de una playa cósmica. La primera referencia de Service estaba firmada por un dúo llamado Studio —Dan Lissvik y Rasmus Hägg—, que desde fecha tan temprana como 2001 estaba definiendo los límites y las prioridades estéticas del estilo, antes incluso de articular una escena a su alrededor: rebaja considerable de bpm en comparación con, por ejemplo, las primeras referencias de Environ o DFA, el uso de bajos orgánicos, sensación de música en movimiento y tempo tirando a lento. Algunos de los proyectos que vendrían después —The Tough Alliance, jj, Air France— tenían como característica común una aproximación abierta al pop, y en ocasiones llegó a alcanzar un altísimo nivel de sugestión emotiva o incluso de perfección en la forma. Los primeros singles de Sally Shapiro —dúo sueco formado por el productor Jonas Agebjörn y una cantante tan tímida que, según cuenta la leyenda, nunca ha querido revelar su identidad real, aunque sí su rostro de una blancura polar— son a la escena balearic lo que Saint Etienne fueron al dance-pop de principios de los noventa: un ejercicio de exquisitez melódica, envuelto en ingenuidad *cuqui*, que revisaba el estilo del italodisco primitivo y se quedaba con sus aspectos más puramente pop: canciones como «I'll Be by Your Side», «Anorak Christmas» o «Find my Soul» son explosiones melódicas resumidas en tres minutos concisos y sin las evoluciones estiradas típicas de la música disco; algo relajado, al grano y pensado más para la mañana después de la fiesta que para altas horas de la

madrugada.

Sally Shapiro no eran space disco pese a la rubiez vikinga de sus melenas, pero podían ser perfectamente balearic —en el sentido vacacional de la expresión—, y ahí es donde terminaron ubicados, en ese sonido sintético y cálido, aparentemente artificial y confortable, como la banda sonora de un descanso futurista en un spa con piscina y tumbonas en algún planeta más allá de la nube de Oort. Era ahí donde encontró su hábitat natural una nueva hornada de sellos —como Feel Music o Permanent Vacation, que no podían haber elegido un nombre más apropiado—, en los que la unidad estética estaba en la obsesión por los tirabuzones de teclado galáctico: en el catálogo del segundo se alumbraron maravillas cíclicas como «Balearic Incarnation» (Dølle Jølle) —que no solo legitimaba la etiqueta de reminiscencias ibicencas, sino que empujaba incluso a la primera generación noruega a un terreno común, mucho más amplio, comercial y sugestivo—, y más tarde fue el trampolín de lanzamientos para productores con una estética transversal entre el disco, el house, el techno suave, el pop y la IDM como el barcelonés John Talabot —en sus títulos, como «Journeys», «Missing You» o «Destiny», se percibe una mezcla de viaje, anhelo y búsqueda, de meta postergada, como a la que alude el título de su primer disco, *fIN* (2012)—, el alemán Tensnake o Mano Le Tough, uno de los representantes de la interesante cantera irlandesa —otro país de costas y mares, en este caso agitados— junto con John Daly.

La última sensación del slow disco —un término tan ambiguo como «balearic», pero que incide en su verdadera naturaleza y nos puede servir mejor, pues proviene del house, del disco sintético y además es lenta y envolvente— es un sello sueco, Studio Barnhus. En Suecia fue donde esta escena dio sus primeros pasos y donde se siguen dando las suaves vueltas de tuerca de lo que se conocen como las *summery beach tunes*, o canciones para escuchar tumbado al sol, o bailar al borde de la pista; no es casualidad que, a raíz del boom baleárico, las fiestas en playas y piscinas, que en otro momento se hubieran observado

como una acción hortera, se hayan convertido en un clásico de los veranos y hayan dejado su influencia en el circuito del tech-house comercial. Pero el material de Studio Barnhus, como el de algunos sellos próximos en sonido y carácter como Hivern, Bossmusik, Italians Do It Better o Trunkfunk, va un punto más allá: en las manos de sus impulsores —Axel Boman, Kornél Kovács y Petter Nordvvist (el mismo Petter que dinamitó el sonido del house progresivo en sus primeros discos en Border Community)— se vuelve un magma de actividad sonora en movimiento, un laboratorio de ideas, ritmos y cruces con otras escenas —techno, trance, el revival analógico, incluso ambientes pastorales — que trasciende su propia escena para ser el punto de origen, el día de mañana, de nuevas mutaciones de la música disco que viaja al espacio exterior y, trazando una curva elíptica de bumerán, siempre regresa para emocionarnos.

Hazlo tú mismo: hipster house y el jacking *de baja fidelidad*

A medida que la cotización del house iba subiendo en la bolsa del clubbing de más amplia aceptación, se empezó a dar un fenómeno curioso —alrededor del año 2011— que, aun no siendo la primera vez que sucedía, esta vez sí alcanzó una dimensión mucho más amplia: muchos artistas que provenían de la escena indie empezaron a coquetear con los medios de producción digitales, a servirse de *plug-ins* adecuados para replicar la estructura y la emoción del house de superficie más resplandeciente y, en definitiva, a abandonarse al placer instantáneo que aportaba una cascada de beats macizos, los clásicos alfilerazos de los pianos en el viejo sonido de Chicago, voces preñadas de deseo y ráfagas de bajos lisérgicos. Tras este cambio había varios factores: uno, el de la simple curiosidad —el fenómeno al que se ha llamado hipster house se dio principalmente en Estados Unidos, justo cuando la EDM estaba en su curva creciente, despertando por el camino el interés en los usos creativos de la tecnología más allá de un mazacote de líneas de bajo afiladas tras soltarse el drop—, y dos, el de la evidente flexibilidad que aporta el trabajar con ordenador

y no tener que depender de la disciplina de una banda. Así fue, en el fondo, como empezó a trabajar Daniel Martin-McCormick, hoy una de las autoridades en música electrónica de la web *Pitchfork* y antiguo miembro de dos bandas poshardcore de la escena de Washington D.C., Black Eyes y Mi Ami. Su transición fue, en cierto modo, parecida a la de Skrillex: tras su etapa en el mundo de las guitarras empezó a atraerle la electrónica y, sin un bagaje histórico especialmente asentado, se puso a experimentar con estructuras y efectos tentativos. Skrillex desembocaría en su dubstep con anabolizantes, mientras que Martin-McCormick acabó en la intersección entre IDM y house; cierta tendencia a la abstracción —causada por una inexperiencia que le resultó beneficiosa; para él era un territorio virgen en el que tenía que marcar límites y reglas— pero con una columna vertebral rítmica firme de bombo y caja.

«Esta música siempre me ha interesado, pero nunca habría pensado en editarla, sobre todo porque en el fondo no sabes cómo gestionarla», me explicaba Amanda Brown, la corresponsable de los sellos Not Not Fun y 100% Silk junto a su marido Britt Brown. «Recuerdo que durante un tiempo estábamos algo frustrados porque nunca llegaba una demo de hip hop o techno, y eso que las esperábamos. Yo no sabía dónde buscar esas maquetas, porque veo la escena muy masculina y formada por gente de más edad que yo. Empezamos con Martin porque es amigo nuestro y un día nos habló de su proyecto nuevo centrado en el house, Ital, después de mucho tiempo haciendo post-punk tropical.» Not Not Fun ha sido uno de los sellos principales de un tipo de underground incatalogable en los márgenes de la escena indie americana en la que confluyen noise, psicodelia de baja fidelidad, bandas indies de trazos cubistas, folk experimental y todo tipo de emulsiones sonoras de difícil escucha, tan marginal que muchos de sus lanzamientos se publican en casete —un formato que experimentó un auge importante en la escena autosuficiente del ruido, la psicodelia y la música experimental alrededor de 2010—, y seguramente la música electrónica de baile podría haber encajado perfectamente en ese marco tan abierto. Pero según Amanda, en realidad no habría funcionado

porque «la música para DJs circula por un canal distinto y creímos que sería bueno separarlo; además, en Estados Unidos no hay una gran tradición en seguir la escena de baile underground». La fundación del sello 100% Silk se hizo, sobre todo, para lanzar el primer maxi de Ital, «Ital's Theme» (2011) y más tarde para acomodar artistas de sonido y orígenes parecidos como la neoyorquina Octo Octa, la estonia Maria Minerva, Fort Romeau o Pharaohs —este último un cuarteto de Los Ángeles que se ubica en el cruce entre el indie y el house improvisado en directo, una misma línea a la que han llegado, desde diferentes partes del mundo, bandas como Blondes, Teengirl Fantasy o los españoles Delorean.

La irrupción del fenómeno hipster house es importante por varios motivos. El primero, y el más directo, ha estado en facilitar una vez más la transición de público afecto al indie a un terreno más especializado y complejo, una historia que no es nueva —en los albores de la explosión rave en Inglaterra muchos DJs y productores tenían un pasado en el punk, y buena parte de la clientela pop se familiarizó con la música de baile gracias a la boyante industria de las remezclas —, pero que debía volverse a repetir, esta vez basándose en las notables diferencias culturales, sobre todo en cuanto a consumo de música, entre una generación de la etapa analógica y su relevo en la era digital. A la vez, empezó a darse un notable crecimiento en la actividad editorial, de la que 100% Silk fue un síntoma temprano, y no especialmente el más importante. Al poco tiempo, se había reactivado una facción underground del house —como síntoma de esta creatividad impulsada por una nueva ética do-it-yourself, y también como respuesta a la escena cada vez más comercial del deep house— que quería sonar cruda, intensa, inmediata y además circular por canales lo más clandestinos posible. Además de ser música barata de hacer y fácil de poner en circulación —en vinilos de tirada muy limitada, en CD-R o casete, y casi siempre en paquetes de descarga digitales—, tiene pegada y el sello de autenticidad del que carece la escena comercial, y en ella destacan productores centrales como el sueco DJ Sottofett —que busca un tipo de producción especialmente sucia, con borrones

de ruido e impurezas en la masterización, estratégicamente dejadas a propósito —, y una constelación de sellos entre los que pueden localizarse Sex Tags Mania, Wania, Workshop —Kassem Mosse—, The Trilogy Tapes —Samo DJ, Willie Burns, Tuff Sherm— o Hinge Finger —Madteo, Barnt—. Este es, por tanto, otro underground alternativo entre los muchos que han ido manifestándose a la sombra del apoteósico éxito del deep house y la EDM, una capa inferior y más inaccesible que esconde otro pliego aún más secreto, una red organizada en internet —y con una presencia en el mundo físico al principio inexistente, y que solo a partir de 2017 ha empezado a tener una materialización offline en tiradas limitadas en vinilo y casetes— a la que se conoce como lo-fi house. El lo-fi house —descrito por la web *Thump* como «el primer género de la era del algoritmo», siempre y cuando no entre en conflicto con el vaporwave— es una escena prácticamente virtual, que consume una generación jovencísima cuyo primer contacto con el house se produce gracias a éxitos circunscritos a una viralidad difícil de rastrear, cuyos éxitos se construyen a partir de las atinadas recomendaciones de Soundcloud o Spotify. Esta escena, en el momento en que ha empezado a hacerse mínimamente visible, es la que ha encumbrado a figuras emergentes como Ross From Friends —su tema «Talk to me You'll Understand», para lo sucio y desgastado que suena, es una sensación en YouTube con tres millones de escuchas, y subiendo—, DJ Seinfeld, DJ Boring o Yaeji, una joven productora que, además de trabajar en un underground recóndito, ni siquiera proviene del mundo anglosajón: nació en Seúl, allí donde la escena principal está ocupada por la artificiosidad superventas del k-pop. Más allá del abuso del acrónimo «DJ» en los nombres de la generación de lo-fi house —del mismo modo en que en las bandas indies de principios de siglo siempre se llamaban algo que comenzaba por «The»—, y también de la obsesión por figuras carismáticas de la televisión estadounidense de los noventa —por un lado Jerry Seinfeld; por el otro, David Schwimmer, el famoso Ross de la serie *Friends*—, el lo-fi house es un síntoma importante de una nueva fase de revitalización del house, desarraigado de su origen a la espera de otro revival de Chicago, pero

dedicado a polinizar la escena de maneras interesantes cuando se cruza con géneros tan aparentemente distanciados como la new age, el rock sinfónico, la música impresionista, la IDM, la música industrial o el noise, una ola creativa que amenaza con convertirse en un tsunami de autoediciones caseras, streamings infinitos y mezclas de influencias que inundará —si es que ya no lo ha hecho por completo— una realidad que ya es imposible dividir entre la experiencia online y la participación en el mundo real. Los senderos que se bifurcan ahora son líneas borrosas y discontinuas, caminos posibles dibujados en un laberinto en el que siempre acaba uno perdiéndose, pero en el que siempre se encuentra algo de valor.

12

EL UNDERGROUND ES ENORME: ÚLTIMOS MOVIMIENTOS EN EL TECHNO, EL NOISE Y OTRAS CORRIENTES ABSTRACTAS

> No sé por qué querría estar en un sello discográfico dentro de unos años, porque no creo que los sellos y los sistemas de distribución vayan a funcionar de la misma manera en que lo hacen ahora. Dentro de diez años se producirá una transformación completa de todo lo que hemos pensado que es la música, y no hay nada que vaya a detenerlo. No veo ningún sentido en sugestionarnos para creer que no va a cambiar nada. La música, en unos años, será como el agua corriente o la electricidad: es algo que me resulta tremendamente excitante. Además, da igual si esto te resulta emocionante o no, porque es lo que va a pasar, lo quieras o no.
>
> DAVID BOWIE, en declaraciones a *The New York Times*, 2002

Una de las perspectivas de futuro más apasionantes para la música electrónica es la que indica que, tarde o temprano, lo que se ha dado en llamar el «underground online» tiene que alcanzar un punto de efervescencia que traiga consigo una explosión de creatividad comparable a la que aconteció en 1978 justo después de la irrupción del punk. El punk no solo fue ruido de guitarras ásperas, velocidad, rebeldía contra el sistema y catarsis en caliente, sino que su mensaje de insumisión desencadenó algo mucho más nutritivo: un cambio en la industria de naturaleza estructural —sobre todo, amplió las posibilidades de la edición discográfica independiente—, y una representación y una interpretación distintas de lo que había sido el pasado. El punk dio por bueno un diagnóstico según el cual el rock clásico, en la cima de su crecimiento popular y en plena fase de

dominio cultural, se había estancado en fórmulas pomposas, de modo que fomentaba el aburrimiento, coartaba el entusiasmo juvenil y a veces incluso se presentaba con aires de pretenciosidad plúmbea. El rock en aquel momento se había hecho mayor, conservador hasta el tuétano, así que era preciso derribar el antiguo edificio y levantar uno nuevo volviendo al origen ético del género, recuperando la vitalidad, el empuje juvenil, el entusiasmo, todo a partir de nuevos medios de producción, prensa y distribución —el famoso do-it-yourself, o «hazlo tú mismo»—, que estaban completamente enfrentados o al margen del circuito mayoritario.

Si transponemos este marco, válido para el punk en 1976, a la música electrónica en la segunda mitad de la década de 2010, hay un hecho que parece fuera de discusión: la EDM ha traído consigo una situación general en la que la escena de baile funciona ya como un sector esencial de la industria más lucrativa, que ha convertido buena parte de su producto en mercancía de bajo coste, fabricada con materiales de calidad dudosa y hecha de cualquier manera para satisfacer un mercado de millones de consumidores potenciales en todo el mundo al minuto, y que ya no se parece —porque ni la conoció en su momento, ni le interesa saber más— a la cultura rave genuina, de la que no deja de ser una copia en clave pop, como un fenómeno comercial con mil caras, adaptable a las necesidades inmediatas del mercado. Por supuesto, hay aspectos positivos que se dan cuando se democratiza una cultura y se masifica —hay más libertad y posibilidades de participación, menos barreras para llegar al gran público—, pero siempre hay que pagar un precio: aumenta la oferta de música y esta se vuelve más barata y obscena, y por el camino se pierde una parte importante de la esencia original, con lo que el aura —esa cualidad única de los acontecimientos artísticos— brilla cada vez menos, hasta que se apaga. Laurent Garnier, un veterano con habilidad para servir afirmaciones sentenciosas —y en las que el pesimismo se confunde con el realismo más neutro—, solía decir que «hace tiempo que llegamos al final de una época», refiriéndose a la fase más fértil del techno. «El jazz llegó al final de su ciclo en 1980 y el rock agotó su

creatividad después de los noventa. Todavía están ahí, pero ya no dominan la cultura. Con el techno ocurre lo mismo: como cultura, sigue siendo extensa, pero ya no aporta nada nuevo.» Si damos por buena la afirmación de Garnier, el techno ya no está en la carrera por definir el presente y anticipar el futuro. Entonces ¿qué otra música desempeña ese papel a las puertas del primer cuarto del siglo XXI?

La respuesta deberíamos buscarla en un ente difuso e inabarcable que se conoce como el underground online. Se trata de un acontecimiento alborotado, juvenil, fluido y en constante proceso de cambio que estaría en la posición —delicada, pero necesaria— de desmentir muchos de los diagnósticos pesimistas —algunos de los cuales están expuestos en la introducción de este volumen y en algunos de los capítulos posteriores— porque la principal característica que presenta esta nueva cultura electrónica que vive casi exclusivamente en internet, inmersa en una fase de aceleración productiva constante y ajena a cualquier condición del mercado e incluso a las reglas tradicionales de la música tal como la hemos conocido en el modelo económico del capitalismo tardío, es que los síntomas que manifiesta parecen anticipos de un mundo que está por venir, más que andrajos de un viejo sistema que se cae a trozos. Aunque no podemos predecir el futuro —hablando de música, está demostrado que no sirven ni las bolas de cristal ni los posos del café—, sí podemos anticipar que mucho de lo que vendrá ya está incrustado en el código del underground online, y solo hay que saber leerlo para obtener pistas o guías de orientación. Uno de los visionarios que supo advertirlo fue David Bowie, en su famosa entrevista con *The New York Times* en 2002, en plena vorágine de demandas judiciales contra Napster y la libre circulación de ficheros mp3 entre usuarios, al predecir que en el futuro la música sería como el agua corriente o el gas, algo que llegaría por una tubería —en ese caso, por un cable o a través de las ondas emitidas por un rúter— y que existiría en abundancia, al momento y a nuestra discreción. Como el *pay-per-view* que ya iba anticipando la futura *netflixización* de la oferta

televisiva, se adivinaba un *pay-per-listen* que, aún no lo sabíamos, se llamaría Spotify Premium y su descubrimiento semanal a la carta. Los sellos discográficos ya no decidirían qué debemos escuchar: nosotros lo haríamos —en compañía, o no, de nuestros amigos los algoritmos—, sirviéndonos música directamente del grifo.

En el análisis de muchas de las escenas surgidas del fértil underground de internet, como el vaporwave, el trap o el lo-fi house, normalmente aparece una comparación con el punk: quienes están en ese entorno sienten un profundo desinterés por la vieja práctica de la industria discográfica —toda la promoción, por ejemplo, se limita a redes sociales y no se invierte en campañas de imagen, como mucho algo de merchandising y venta online de música digital, y eso en el caso, pues no cabe generalizar, de que haya una verdadera intención de publicitarse o facturar por ventas—, y a la vez manifiestan una actitud rebelde e incluso hostil hacia el viejo mundo, del que los separa, no solo el abismo generacional, sino la profundización en la brecha de uso y consumo de la música que ha traído el paradigma digital: un joven blanco de menos de veinte años afincado en una ciudad de la Unión Europea, un nativo digital auténtico, seguramente se comportará de la misma manera que un joven africano o sudamericano de la misma edad, aunque los distancie el nivel de renta y varios miles de kilómetros, pues ambos irán a buscar la música a la misma plataforma de streaming y la consumirán en dispositivos móviles. Escucharán, no ya singles y menos aún álbumes, sino piezas sueltas rastreadas en el laberinto digital, donde se orientan mejor que la generación de cuarenta años para arriba, entre otras razones porque prefieren que les recomienden cosas sus amistades en línea o los algoritmos de cada una de las plataformas antes que un gurú de la radio o un periodista especializado, y viven la cultura como una realidad de naturaleza inmaterial. Los vinilos y las entradas a los festivales son patrones de consumo que ya no podrán ser medidores en el futuro, como tampoco lo serán categorías uniformes como estilo musical, sexo del / la artista, su origen o el color de su piel. Hay cambios en la sociedad que están produciéndose en la música, o la

música ha servido para activarlos en la sociedad, y esto tiene que dar necesariamente paso a una situación inédita.

El underground online está mezclado, es más libre, se aparta del pasado y del mercado, y de ahí puede surgir en cualquier momento una revolución creativa —aunque, por su propia estructura y funcionamiento, parece improbable que vaya a generar «industria», al menos tal como la ha conocido el sector discográfico, cada vez más cerca de verse reducido a un recuerdo del pasado—. Esta aceleración creativa, pues, está dando paso a sus propias estéticas: hace unos años se extendió la moda conocida como *seapunk*, que abundaba en tintes de pelo de un azul turquesa y camisetas con motivos oceánicos como delfines y unicornios chapoteando entre las olas, y que estaba muy estrechamente vinculada con pequeñas escenas como el witch house; casi a la vez, surgió la escena ghetto-gothic en Nueva York, que parte del fetiche del cuero y el color negro con conexiones con el BDSM y la cultura gay marginal, y que iba acompañada de una banda sonora de techno en proceso de desintegración. El underground online también está creando sus propios rituales: la indiferencia hacia el mundo real y la toma de conciencia de que la verdadera vida cultural se experimenta en la red. «El sello de baile #Feelings lleva un *hashtag* en su nombre, su responsable Ben Aqua pone títulos como *Virtual Anticipation* o *Reset Yourself*, y su tienda vende una camiseta en la que se lee «NEVER LOG OFF» [NUNCA TE DESCONECTES]», explicaba el periodista Adam Harper, seguramente el principal explorador del océano digital desde hace años, en un interesante artículo en *Resident Advisor*. «Las señales y las connotaciones del medio digital están apareciendo en todos los ámbitos de la música online de la misma manera como el punk portaba sus orígenes rasposos en las solapas de las chaquetas.» Y, por supuesto, está creando sus propios sonidos: fenómenos como las sesiones de club vía streaming de Boiler Room, el vaporwave, la aparición del sello PC Music, muchas de las pequeñas escenas de la EDM que jamás han planchado un vinilo, el cloud rap y la multiplicación de raperos con la voz tratada con corrección de Auto-Tune que nutren el fenómeno cada vez más

extendido del trap son exclusivos del underground online. La presencia que tienen en el plano real se limita a los conciertos o su paso por clubes, aunque muchas veces no se da ninguna en absoluto: si bien es cierto que pueden conseguirse entradas para ver a un DJ pinchar en una sesión Boiler Room en un club o un festival —y que luego te vean millones de personas bailando en primer plano en la pantalla del ordenador—, lo que no va a suceder es que, si vamos a una tienda de discos —en el caso hipotético de que haya todavía alguna abierta —, encontremos novedades en la sección vaporwave, pues ni existe esa sección ni hay discos que puedan comprarse más allá de algunas tiradas limitadas que se sirven por correo. Esta situación, en definitiva, ha dado paso a variaciones estéticas que nunca podríamos haber imaginado unos años atrás, y que están poniendo a prueba la capacidad de los discos duros externos de los adictos al *download* y el número de gigas contratados a nuestra compañía de telefonía móvil.

El diagnóstico de la realidad no sería completo, sin embargo, si no introdujéramos también una derivada importante: mientras el underground online bulle, a la vez no parece que esté transformando la sustancia de la música electrónica a la misma velocidad con la que cambia de forma en su propio medio. Dicho de otro modo: aunque arroja una cantidad de música enorme diariamente a la red, y mucha de esa música es de un interés y una calidad notables, la sensación de que nos dirigimos a una situación de cambio inevitable está todavía algo atemperada, entre otras cosas porque aunque se niegue el plano físico de la realidad desde ese otro lado, el mundo real también existe y su reflejo en la sociedad sigue siendo crucial para la existencia de una verdadera cultura, que no puede reducirse solo a uno de los dos planos —ni exclusivamente física, ni exclusivamente virtual—, sino que tiene que existir por igual en sendos campos y con un impacto equivalente. Y ahí está por ahora el punto débil del underground digital, un contrapoder inevitable que no ha encontrado todavía la manera de ocupar —desde la inexistencia material— el verdadero mundo real y crear su propia industria, y por eso es tan importante la primera e incipiente

manifestación offline del lo-fi house. Que ocurra por completo o no será cuestión de tiempo; mientras tanto nos recrearemos indulgentemente en otro pensamiento aún más provocador: ¿y si ocurriera que la inquietud y la innovación musical se están desplazando de manera definitiva al mundo virtual y su intención es permanecer ahí a tiempo completo, diseñando un poder que no necesite del mundo real? Todavía cargamos con patrones de pensamiento típicos de haber tenido una existencia previa al advenimiento de la web 2.0, y nos cuesta concebir que lo que entendemos por «realidad» no tiene por qué ser algo que toquemos con las manos y veamos con los ojos fuera de la pantalla del móvil o el ordenador portátil. En ese caso, el underground online no sería un escenario hipotético de futuro, sino el verdadero presente. Está sucediendo ahora, y quizá sea el único presente posible dentro de un tiempo.

1. Hierro y mercurio: transformaciones del techno y la IDM después del minimal

La consigna popularizada por Matías Aguayo en su maxi en Kompakt de 2008, el famoso «¡Basta ya de minimal!», tiene diferentes lecturas. Por una parte, la frase —más allá de todo el humor y la autocrítica que pudiera contener, pues Aguayo había estado en el centro de la explosión del sonido Colonia y del posterior minimal techno europeo como miembro de Closer Musik— era una llamada de atención al callejón sin salida en el que se había metido el techno en aquellos años. El jefe de Kompakt, Michael Mayer, participaba de la misma idea; en una entrevista me aseguraba que «el techno no está en peligro, pero necesita una transición y estamos en ello». Según Mayer, había que abandonar la época más ruda y mecánica del techno —una doble vía agotada al máximo por el hard techno centrifugador y el minimal más esquelético, lo que en la misma conversación Mayer identificaba como «DJ tools», los discos secos y desnudos

que no sirven para escuchar en casa y solo tienen sentido en una sesión de DJ como piezas de transición—, y la propuesta de Kompakt era un techno más sensible, opulento y cimbreante.

Sin embargo, el camino emprendido por el techno, a partir de la rápida disolución de la escena minimal y su transformación en deep house, fue un regreso al origen: a la fuerza, a la oscuridad, a una textura áspera, herrumbrosa, que transmitía una sensación de pesimismo mortificante, pero con una novedad básica: había rebajado considerablemente el tempo y, en ese descenso de velocidad había conseguido liberar espacios vacíos en los que podían añadirse matices de producción interesantes, nuevas texturas e influencias de otros géneros. El viejo hard techno era un mazacote pétreo, rápido y tribal; el nuevo hard techno a tempo de house, en cambio, abría la puerta a nuevas variaciones sin perder su aura de música para públicos serios, puristas y empecinados en la idea de que el techno no es un género que deba mezclarse con otros estilos populares de la música de baile, que en su escena hay salvaguardada una idea de camino recto y comportamiento ejemplar. Incluso el hard techno rápido mantenía una tibia aureola de intelectualidad; al bajar su número de pulsaciones, el techno volvió a reafirmarse como el refugio espiritual de la música electrónica intelectualizada y que no quiere verse en el mal trago pudoroso de compartir espacio con públicos poco exigentes y escenas abiertamente populares. Con la consolidación de la EDM en la vasta región exterior, el techno se arropó aún más en sí mismo: contra los instintos comerciales, se imponía una retirada a tiempo al underground.

Para productores como David Sumner, Anthony Child o Karl O’Connor, quedarse en las sombras no era ningún problema, era su hábitat natural. Con los alias de Function, Surgeon y Regis habían sido, respectivamente, tres de los jinetes del apocalipsis que habían moldeado la escena techno de Birmingham a mediados de los noventa, y siempre se mantuvieron fieles a un tipo de sonido marcial e implacable que bebía de las fuentes de la música industrial, el post-punk y la subcultura noise. En el caso de Surgeon, la combinación de velocidad,

ruido y repetición —rhythm'n'noise, que era como se describía la sección más dinámica del industrial en los ochenta— era una circunstancia más que podía aplicarse a su música, y de ahí piezas populares en la escena dura como «La Real», dedicada al club de Oviedo del mismo nombre. Pero cuando empezaron a inyectarse nuevas influencias en la escena —dub y dubstep, IDM y abstracciones ruidosas—, la avanzadilla techno que no se había pasado al minimal copiando el estilo de M_nus, ese que iba encontrando su lugar en los afters de Ibiza, tenía un campo virgen en el que volver a maniobrar. No era el camino más fácil, pero había un público exigente, que no estaba para tonterías, dispuesto a recibir con los brazos abiertos a quien quisiera probar la mezcla de abstracción, complejidad rítmica, dureza y presión, un cóctel que DJs como el español Oscar Mulero y el inglés Rob Hall, el fundador del sello Skam, servían en los clubes tal como lo pedía James Bond, agitado y no revuelto. O sea, bien mezclado, con garra, con fuerza y con quiebros afilados.

El techno después del imperio del minimal es una historia de confluencias y destinos cruzados en la que intervienen diferentes factores y que se construye a partir de la intersección de muchas ramas originalmente distanciadas entre sí. Es un nodo de conexiones complejas y quizá liosas, así que vayamos por partes. En primer lugar, está el techno que nacía directamente de la escena dubstep, el de productores como Scuba, Random Trio y algunos de los fichajes tardíos del sello Hotflush —Sigha, Dense & Pika— que conservaban el bajo palpitante, grueso y viscoso, y también la envoltura húmeda del dubstep más fantasmal, pero sustituyendo el break por un bombo. A partir de esta simple variación fue cimentándose y ganando en presencia una rama del techno con rasgos reconocibles y un aura de prestigio fuera de discusión —pues aquí también desembocaban muchos sellos obsesionados con el sonido flotante de Detroit y la familia techno-dub—, y con ese tempo bajo, alrededor de los 120-130 bpm, una medida de velocidad que había empezado a consensuarse como la más adecuada para la música de club seria en general, podía conectar con todo, principalmente house y electro. En segundo lugar, en este patrón multiusos —líquido pero no

tanto, oscuro pero no tanto, roto pero no tanto, etcétera— era también donde empezaba a encajar una línea del minimal que, en vez de arrimarse al dubstep, lo había hecho simplemente al dub, a su pulsación mecánica y envolvente, dando así pie a un sonido que, más que en la textura, se apoyaba en la repetición constante hasta dar forma a un bucle obsesivo y hipnótico, que orbita incansablemente alrededor de un vórtice absorbente. Este es el estilo de productores como Mike Parker —algo así como un Jeff Mills con pisada menos intensa y textura más rugosa—, el inglés Shifted y una generación completa de artistas italianos en la que destaca Donato Dozzy, un especialista en el arte de construir loops de arco extenso y experiencias hipnóticas de largo recorrido; su disco de 2012 junto a Neel (Giuseppe Tillieci) con el nombre de Voices From The Lake es una centrifugadora inagotable, un ejercicio perfecto en la técnica de dibujar espirales musicales que se siguen las unas a las otras, un uróboros que suena a techno al final del verano, bajo una noche estrellada, un instante de belleza previo al fin del mundo.

Hay un tercer ramal que termina por confluir en el nuevo curso del techno lento, abstracto y repetitivo que es el que proviene de la raíz dura, del hard techno mecánico y unidireccional. Incluso dentro del hard techno más popular a principios de siglo había sellos discrepantes con la moda de apoyar el bombo con ritmos de conga o con la tralla a todo trapo en la que, invariablemente, caían una y otra vez todos los principales agentes de la escena, de Chris Liebing a Umek pasando por Christian Smith, Misstress Barbara o el primer Marco Carola, y entre esos sellos estaba Infrastructure New York, la plataforma que había abierto a finales de los noventa Function, el verso suelto del techno atroz. David Sumner había nacido en Brooklyn, pero durante un tiempo colaboró con Karl O’Connor en Portion Reform, uno de los proyectos más abrasivos del catálogo de Downwards, el sello clave del sonido Birmingham; al finalizar aquella colaboración regresó a la música como Function y decidió hacer un repliegue táctico desde Nueva York, una ciudad que por entonces pintaba poco en la escena global —todos los DJs estaban mudándose a Europa, donde vivían como

reyes por menos dinero y les salían más sesiones—, y que le daba pie a trabajar con libertad la conexión entre bombos marciales y revestimiento industrial.

Infrastructure New York fue un sello intermitente, que en siete años apenas lanzó once discos, pero el último de la primera etapa, planchado en 2005, era diferente a casi todo lo que existía en el techno por entonces: en la cara A había una pieza de Regis, «Asbestos», remezclada por Sleeparchive, hipnótica y sucia, y en la B una producción de Re:Group, un trío formado por Regis, Function y Kero, uno de los ingenieros con más tendencia a la complejidad de la IDM americana, que partía del techno duro pero terminaba por romper el ritmo en decenas de añicos digitales. Así pues, tendiendo hacia la abstracción pero sin perder velocidad de crucero —este techno era sensiblemente más rápido que el minimal berlinés, pero más lento que el techno duro, y en comparación con el joven schranz parecía como hecho por Autechre—, se había encontrado una salida interesante y con terreno virgen por explorar, a la que rápidamente se sumaron decenas de nombres: afloraron artistas como Anstam en Alemania, Perc en Gran Bretaña y Silent Servant en Nueva York —Juan Mendez había sido casi una década antes el fundador, junto a Kit Clayton, de Cytrax, uno de los sellos más exquisitos del primer minimal techno americano—, se activaron nuevas plataformas como Seldom Felt, Skudge, Traversable Wormhole Ancient Methods, Semántica y Horizontal Ground Frozen Border, y de manera discreta iba floreciendo de nuevo el techno oscuro.

Este tejido virginal tuvo varias piezas centrales —Sandwell District la que más— y algunos apoyos desde el exterior. Una de las ayudas de prestigio al nuevo techno frío, mental y negro como el carbón fue la línea de dureza calculada que mantuvo el dúo finlandés Pan Sonic en su evolución durante toda la década de 2000: a la vez que se produjo un redescubrimiento del material del sello Sähkö, donde Mika Vainio había editado abundante material de techno severo y congelado con su alias Ø, el equipo Pan Sonic al completo estaba manteniendo una línea insobornable en álbumes como *Kesto (234.48:4)* —un cuádruple CD publicado en 2004—, *Katodivaihe* (2007) o *Gravitoni* (2010): dub

aplastante y congelado, texturas tan secas y frías que podían quebrarse en cualquier momento, capas ambientales tan mortecinas que parecían el clima de un planeta muerto y, en los momentos clave, zarpazos de ritmo y ruido de una eficacia inapelable. La otra ayuda prestigiosa fue la de Blackest Ever Black, el sello que lanzó a Raime y que, en su intención por darle glamour a la onda fría del post-punk y a la música industrial más rítmica, acabó por recuperar a Regis como fichaje estrella y a dar al viejo guardián del sonido Birmingham la excusa para volver como un pionero, un héroe del fuego y la sangre. Surgeon, el viejo compañero de aventuras de Regis, también recicló su sonido: se acercó al sello Warp —su disco de sesión *This is for You Shits* (2007) marca con una equis el lugar en el que la IDM más áspera copula con el techno duro más experimental — y a partir de la serie de maxis «Whose Bad Hands Are These?» (2007) fue moviéndose alternamente en varios terrenos, el del techno duro quebrado —su obra mayor es el álbum *Breaking the Frame* (2011)—, el del techno duro clásico y varios experimentos con computer music, sintetizadores antiguos, ambient y grabaciones de campo que explican bien cómo incluso las bestias más impías del techno oscuro tienen cerebro y corazón, además de hígado.

Volviendo a Sandwell District, la fundación de este proyecto y de su sello asociado —en esencia, un supergrupo de techno tétrico formado por Regis, Function, Female (Peter Sutton) y Silent Servant, y en la práctica, un laboratorio de nuevos ritmos techno de pisada fuerte y textura moldeable— fue el plácet necesario para que la corriente fría empezara a provocar una inundación que traería consigo efectos positivos. Sandwell District solo publicó un álbum —el abrasivo, y a la vez lento, *Feed-Forward* (2010)—, pero tras su estela se consolidaron aventuras como Historia y Violencia —el sello de Juan Méndez / Silent Servant— y una nueva generación de proyectos que trabajaban el sonido como una ecuación con dos incógnitas que había que despejar: la del cerebro y la de las vísceras. El dúo Emptyset, por ejemplo, eligió el cerebro; su sonido es templado y nunca pisa el acelerador, pero deja el espectro auditivo lleno de astillas punzantes; el productor Container (Ren Schofield), en cambio, es de los

que desparraman ruido sucio y pringoso de principio a fin de la pieza, con un toque analógico especialmente grueso. En sellos como el madrileño Semántica, fundado por Enrique Mena (Svreca), hay más temple que tripas —ha sido durante más de una década un centro de confluencia del mayor talento techno mundial, desde la facción norteamericana (Kero, Silent Servant, Mike Parker) a la vanguardia electro (Plant43, Ed Chamberlain), y un espacio de encuentro para nuevos productores europeos cuya idea del techno pasa por insertar influencias de la IDM más afilada, la composición contemporánea o el dub retumbante como Stanislav Tolnachev, Yves de Mey, Grischa Lichtenberger, Abdulla Rashim o el sueco Varg—, mientras que en casas como Avian, Hospital Productions o Bed of Nails iban sentándose las bases de un nuevo techno bronco y tumultuoso articulado alrededor de un préstamo envenenado de la escena industrial, los drones.

El drone techno suena como el zumbido de una invasión de avispas asesinas en la última rave de la humanidad: en artistas como Vatican Shadow, Rrose, Samuel Kerridge, Violetshaped —que en realidad son dos hotentotes italianos, Francesco Baudazzi (Violet Poison) y Nino Pedrone (Shapednoise)— o el impronunciable dúo sueco Shxcxchcxsh, el rasgo estético más definitorio es la truculencia y cierto instinto de destrucción, un empuje salvaje que acaba convirtiéndose, tema tras tema, en un rodillo imparable de bombos furiosos que intentan abrirse paso entre una membrana de ruido como podrido u oxidado. En los diseños de las portadas y en los títulos de esta escena particular —el último fetiche hasta ahora de la *intelligentsia* techno, que aplaude su evidente orientación hacia el viejo industrial pero también hacia el hardcore de los noventa; no llega al extremo veloz del gabber en su afán de hacer picadillo el cerebro, pero anda cerca—, lo que se encuentra en el drone techno son innumerables referencias a la guerra, la oscuridad final, el apocalipsis y el derrumbe de la civilización, una versión inflada y sin disimulo del nihilismo o, cuando menos, del pesimismo realista de la onda oscura de sellos como Blackest Ever Black.

Vatican Shadow es uno de los muchos desdoblamientos en el techno de Dominik Fernow —héroe del noise palpitante con su proyecto Prurient, y también teclista del grupo de pop sintético gélido y oscurísimo Cold Cave, liderado por Wesley Eisold—, y en su obra es fácil localizar muchos motivos principales del drone techno. Para empezar, su proyecto se sostiene sobre un tabú evidente, la religión —no solo en la mención al Vaticano de su nombre, sino en otros proyectos como Christian Cosmos, con los que ha publicado discos con títulos tan enfáticos como *Enthroned by God as the First-Born of the Dead* (2011)— y aun así, su obsesión más marcada es la guerra. Los primeros álbumes de Vatican Shadow jugaban con un contexto gráfico original y provocador: imágenes de soldados muertos, de campos de batalla en llamas, de torres de vigilancia y menciones, sobre todo, a la segunda guerra del Golfo y la lucha contra el yihadismo —«Mural of Saddam» (2011), «Washington Buries Al Qaeda Leader at Sea» (2011), *Atta's Apartment Slated for Demolition* (2012)—, pero también de otros conflictos bélicos en la periferia de Rusia y en el mundo árabe. Originalmente, el sonido de Vatican Shadow era una capa de noise sin domesticar y beats ásperos por debajo —ese tipo de polución pringosa también está en la música de Shapednoise, por ejemplo—, pero como toda la escena drone techno, ha ido depurando su sonido hasta equilibrar las dos fuerzas y dar con un bloque consistente y rocoso de ruido y ritmo que lanza consignas sobre la decadencia de Occidente y bordea el derrotismo y la psicopatía.

Uno de los álbumes más completos y aterradores de esta escena —*A Fallen Empire* (2013), de Samuel Kerridge, preámbulo al todavía más acongojante *Fatal Light Attraction* (2016)—, puede escucharse mentalmente solo con imaginarse la traducción de sus títulos putrefactos en sonido: «Death is Upon Us», «Straight to Hell», «Disgust». Al escucharlo por fin, la realidad supera la imaginación: es la banda sonora de una civilización enferma a punto de ser borrada de la historia. Esa idea de enfermedad es la que justifica incluso el nombre del veterano sello de Dominik Fernow en Nueva York, Hospital Productions, un refugio de militantes del industrial y francotiradores del noise

inquieto, como Wolf Eyes o Carlos Giffoni, que, en los últimos años, ha sido también un espacio de desarrollo de artistas con un pie en el techno y una cada vez más evidente inclinación hacia la bronca ruidista, como Helm, Alessandro Cortini o Ron Morelli, el dueño del sello L.I.E.S.

Mutantes: cruces antinaturales en la periferia de la IDM

La escena noise se mueve como pez en el agua en el contexto del underground online, y el relativo anonimato que proporciona la inmensidad de la red —que permite envolver el ruido práctico de cada lanzamiento entre el ruido informativo general y canalizarlo directamente hacia un nicho especializado— facilita mucho profundizar en su vocación minoritaria. En los años ochenta, la escena experimental evolucionada a partir del primer conato industrial y la normalización del ruido como material moldeable se apoyó también en un tipo de distribución marginal —gracias a la fabricación y venta por correo de casetes — para así crear una escena propia al margen de la industria discográfica estándar.

La recuperación de ese formato en los últimos años —que no puede describirse como boom, puesto que una tirada habitual en casete se mueve entre las diez y las doscientas copias; aun así, tampoco cabe calificarla como testimonial— ha ayudado a que el noise se haya encontrado con cambios inesperados, y a veces contrarios a su propia naturaleza, a medida que se ensanchaba el campo de batalla del underground. Si bien existe una activa escena de noise puro, que funciona como un ataque frontal y trabaja a partir de bloques de ruido prácticamente sin modificaciones —el caso más extremo sería el llamado «harsh wall noise», impulsado por artistas como el francés Vomir, una evolución del noise japonés (japanoise) que consiste en arrojar la señal de ruido al máximo volumen y con la mayor violencia, sin realizar ninguna clase de cambios o modulaciones durante el tiempo que dura la emisión del sonido, es el ruido en su mayor grado de pureza, agresión y volumen—, también existen

fracciones de la escena noise donde el espíritu vanguardista ha buscado inspiración en otros terrenos.

El drone techno es, casi seguramente, la expresión más amable, por decir algo, de una escena en la que incluso se ha buscado la complicidad con el free jazz más desencajado —el álbum de Wolf Eyes con Anthony Braxton, *Black Vomit* (2006)—, y donde productores como Carlos Giffoni, el dueño de No Fun Productions, han flirteado con el acid house —en los tres volúmenes de *This Is No Fun Acid* (2010)—. Podemos añadir también a Pete Swanson, antiguo miembro de Yellow Swans, que ha trabajado con ritmos techno dinámicos o con ingredientes de la música planeadora en discos como *Man With Potential* (2011): cualquier combinación es posible y hay mutaciones particulares para todo oído atento.

El mismo espacio amplio y difícil de delimitar se ha abierto también en el terreno que identificamos con la IDM en su acepción original de música de baile inteligente —en este caso más inteligente, en el sentido de procesar ideas complejas dándoles un sentido único, que propiamente de baile—, es decir, de respuesta desde la abstracción y la mutación a una escena rave de entretenimiento que se confunde demasiado con lo trivial. Es un tipo de procedimiento que ya hemos visto en el house de baja fidelidad, y de hecho, hay una región muy amplia y compartida en el underground online en la que confluyen todos aquellos productores que se resisten a hacer una música de baile obvia, o demasiado dependiente de lenguajes del pasado, y que a partir de patrones más o menos bien delineados aspiran a difuminar la frontera entre techno, house, ambient, dub, ruido y, en algunos casos, hasta rap y reggaetón. Esta escena imprecisa muestra una característica habitual: en la mayoría de los casos nace simplemente de internet o de la autoedición más marginal, en sellos que fundamentalmente empaquetan su producto en ficheros de descarga —de ahí que muchas revistas digitales hayan tenido, sobre todo a partir de 2014, la

necesidad de publicar columnas sobre «lo más nuevo que ha aparecido en Bandcamp este último mes», o reseñen audios que solamente se encuentran en perfiles de usuario de Soundcloud— o planchan ediciones limitadísimas de vinilos con un componente artesanal. Algunos sellos han adquirido una relevancia superior por su buen olfato para localizar a los talentos sobresalientes de esa masa ingente de productores do-it-yourself, como 1080p, Opal Tapes —que en origen fue, como su nombre indica, un sello de techno líquido y luminoso en casete—, Giegling, L.I.E.S. o Lobster Theremin, y un aspecto destacable de toda esa emulsión de talento es que no hay un centro estético común, sino espacios compartidos que pueden abandonarse en cualquier momento.

Por ejemplo, el sello alemán Giegling, con base en Weimar —curiosamente, la ciudad de Goethe nunca había pertenecido a la primera división del techno alemán; es marginal hasta en lo geográfico—, cultiva varios rasgos propios: la autoedición cuidadosa, con portadas hechas a mano y a veces en tiradas a la carta, la reinvención del sonido techno-dub hipnótico y una vocación de anonimato. Giegling es un colectivo en el que hay varias caras visibles —Konstantin, DJ Dustin, Olin, Kettenkarussell—, pero donde no se conocen muchas de las identidades y donde no hay nunca una sensación de obra fija. Por ejemplo, Traumprinz es uno de los proyectos innovadores del techno reciente —tanto en sus lanzamientos con este nombre, como en los que publica como DJ Metatron o Prince of Denmark, explora un espacio sonoro entre el dub y el trance, como si Maurizio y Paul van Dyk hubieran compartido un estudio de grabación bajo el agua—, pero no se sabe con certeza quién está detrás: la principal sospecha recae en una suma de esfuerzos entre DJ Dustin y Kettenkarussell (Herr Koreander y Leafar Legov), pero sin que haya una confirmación en firme desde el sello. A la vez, la obra que nos llega a través del nombre Traumprinz nunca parece completa ni estable, está en permanente cambio, e incluso hay varias versiones diferentes del segundo álbum como Prince of Denmark, *8* (2016). El *8*, en realidad, es el símbolo del infinito puesto de pie, ya que su idea es la de la obra abierta, siempre en transformación, con

música diferente en cada una de sus ediciones y prensajes, el mismo concepto que guía —dentro del hip hop, pero el marco mental es idéntico— uno de los discos más valientes de Kanye West, *The Life of Pablo* (2016), que oficialmente solo existe en internet y periódicamente sufre cambios, actualizaciones y variaciones del orden de los temas, sin encontrar nunca su forma fija y definitiva.

Si Giegling tiende hacia el techno-dub y el trance, otros sellos como Diagonal lo hacen hacia la angulosidad industrial —sus artistas centrales son gamberros digitales como Powell y Not Waving—, el techno y el house flotantes en Opal Tapes —de donde surgió un joven productor de Texas, que en la geografía dance es casi como venir de Marte, llamado Huerco S., y que se ha adjudicado uno de los discos ambient más bellos de la década, *For Those of You Who Have Never (and Also Those Who Have)* (2016)—, o la nostalgia de Detroit, el acid, el ambient y la rugosidad analógica que comparten plataformas como la escandinava Northern Electronics —allí donde publica Varg, un extraño personaje que se muestra como un gángster del rap americano pero produce un ambient macizo y noventero con ribetes de techno— o la neoyorquina L.I.E.S. Durante un tiempo, L.I.E.S. fue una factoría de vinilos que devolvían a la escena underground norteamericana la iniciativa que tuvo en los noventa —la escuela alrededor de Drop Bass Network o artistas como Joey Beltram—, y que cayó víctima de la explosión EDM: música producida rápido y con energía bruta, una síntesis apresurada de house de Chicago, acid, techno duro de Brooklyn e influencias del electro europeo, que cada vez más ha ido tendiendo a un sonido más ruidoso, bronco y visceral a medida que se ampliaba su catálogo con fichajes como Willie Burns, Bookworms, Delroy Edwards, Svengalisghost, Xosar o Gunnar Haslam, al tiempo que el dueño de L.I.E.S., Ron Morelli, publicaba sendos vómitos analógicos en Hospital Recordings, *Spit* (2013) y *Periscope Blues* (2014), al dar el paso de DJ de amplio espectro estético y editor compulsivo a productor con mala leche. Esta línea inestable es la que distingue igualmente a sellos como Lobster Theremin, Presto!? o PAN, puestos avanzados

de observación del underground en la línea divisoria entre la experimentación amorfa y la música de baile con alto contenido inflamable, y en los que se articula un discurso entre neo-rave y neo-Detroit, de trazo fino cuando resulta pertinente —Palms Trax, Galcher Lustwerk— o de un maximalismo destellante cuando son artistas como M.E.S.H., Errorsmith o Lorenzo Senni los que toman las riendas.

Alrededor del dubstep y la familia de los ritmos rotos existe también este tipo de indefinición que hace que la música acostumbre a ser imprevisible y, por lo tanto, proclive a dar sorpresas, y ahí es donde se ubica el mundo onírico y fragmentado de Actress. Darren J. Cunningham es algo así como el Julio Iglesias del techno: habiendo iniciado una carrera temprana en el fútbol —jugó de delantero en el West Bromwich Albion y disputó algunos partidos en la Premier League—, las continuas lesiones de rodilla que sufrió a partir de 1998 terminaron por retirarlo prematuramente de los terrenos de juego y le señalaron el camino hacia el estudio de grabación. Los primeros temas que publicó como Actress —la fundación de su propio sello, Werk Discs, se remonta a 2003— ya mostraban una incipiente fragmentación del ritmo, y con la publicación de su primer álbum, *Hazyville* (2008), entró de pleno en un mundo propio, onírico en el sentido tanto figurativo como real de la expresión: sus piezas siempre estaban como envueltas en niebla —la misma niebla de las producciones de Burial—, pero con una estructura rítmica algo más robusta, evolucionada a partir de una noción líquida del techno. Actress asegura que su música parte muchas veces de imágenes que obtiene de sus sueños: arquitecturas extravagantes, formas geométricas que se escapan de lo euclidiano, y así, tanto si se mueve por terreno techno, dubstep o drum’n’bass —es un habitual de Nonplus+, el principal de los sellos de jungle abstracto de la última generación—, en sus producciones siempre hay un giro inesperado, un ritmo esquivo o una edificación irreal, como si cada pieza de la mezcla encajara de manera imperfecta, dando lugar a desniveles abruptos y curvaturas propias de una fachada de Gaudí. La familia techno alrededor de Actress —Moiré, Lukid y la DJ alemana Helena Hauff— es

igual de líquida: nunca queda claro si el ingrediente principal, sea hip hop, Detroit techno o pop sintético frío, es una alucinación o una presencia real, se superponen diferentes geografías y planos temporales y parece como si en esta música también hubiera fantasmas detrás de cada golpe.

En la música de Laurel Halo —productora original de la periferia de Detroit que más tarde se trasladó a Nueva York, pero que ha alcanzado su madurez en un sello británico, Hyperdub—, o la de su compañera de sello Jessy Lanza, volvemos a encontrarnos con el mismo trazado borroso de los límites. El estilo de Lanza no es tan misterioso —parte del house y el pop, aunque nunca resulta ni demasiado melódica ni excesivamente rotunda, hay cierta carga onírica también en su aproximación a la música de baile—, pero el de Laurel Halo sí plantea preguntas mucho más profundas, ya que hay un momento en su trayectoria en el que se advierte un aumento de la decoración psicodélica —a partir del EP «King Felix» (2011)— y eso empieza a dar paso a un estilo mucho más rebuscado en el que desaparecen los elementos embellecedores de su etapa en el sello Hippos in Tanks y su producción comienza a parecerse a un deshecho putrefacto sacado de la peor pesadilla techno. Al fichar por Hyperdub, Laurel Chartow —su nombre real— entregó *Quarantine* (2012), un híbrido enfermizo de dubstep, pop, techno industrial e IDM oxidada, el comienzo de un viaje que se ha alejado cada vez más de la pista de baile y que ha madurado en su fragilidad y su sensación de mundo bello definitivamente arruinado por la corrupción y el deterioro ecológico en discos como *Chance of Rain* (2013) o *Dust* (2017). Alejarse de la pista de baile y envolverse en una niebla psicodélica es algo cada vez más habitual: es el camino emprendido por talentos mayores de la última etapa, y al mismo tiempo difícilmente clasificables, como Nicolas Jaar —que ha pasado de publicar house elegante a filtrar su obsesión por Pink Floyd en álbumes de trazo tan tenue y densidad ambiental como *Sirens* (2016), versión aún más mercurial y volátil de un disco anterior que ya era puro vapor soul, *Space is Only Noise* (2011)—, Floating Points —Samuel Shepherd, un enamorado del jazz que construye odiseas ambientales tan densas e hipnóticas

como la de *Elaenia* (2015) o el impermeable Dean Blunt, un artista difícil de definir e imposible de atar en corto que comenzó en el misterioso dúo Hype Williams —una anomalía de la escena hipnagógica, porque más que a un sueño lúcido, sonaban a pesadilla paranoica inducida por exceso de consumo de marihuana, como si el Tricky de *Pre-Millennium Tension* (1996) se hubiera vuelto loco escuchando música cósmica—, y que en solitario se ha movido en un territorio impracticable de canción de autor, folk enfermo y dubstep venido de algún plano astral desconocido.

Llega un momento en que para hablar de ciertos artistas actuales lo más útil es citar la letra de «Words», el viejo éxito italodisco de F.R. David: «No resulta fácil decirlo con palabras». Productores como Nicolas Jaar, Dean Blunt o Laurel Halo —y también otro anónimo exquisito, patten, un proyecto de IDM como disuelta en purpurina, un líquido sonoro de extraña viscosidad y color con dos álbumes en Warp— desafían el lenguaje porque su música es una reestructuración demasiado personal de alfabetos sonoros que creíamos entender, pero que todavía se pueden cifrar de maneras complejas. En esa liga también juega Alejandro Ghersi, y su trabajo —que viene publicando desde 2012 con el nombre de Arca— es seguramente el mayor desafío léxico que ha planteado la música electrónica reciente; su obra es la demostración de que aún hay regiones desconocidas, áreas recién exploradas con terreno pantanoso por delante. Arca surge de un entorno underground de deliberada confusión estética, de los clubes gays de Nueva York de principios de la década de 2010 donde confluían de manera caótica una estética entre el *leather* propio de la subcultura sadomasoquista y el negro de la escena siniestra, un código nuevo llamado ghetto-gothic —fomentado en fiestas como la que tomaba ese mismo nombre con grafías estilizadas, GHE20G0TH1K, en las que Venus X pinchaba los sonidos proscritos de las escenas mainstream—. En esa pulpa de techno, house, dubstep y electro es donde Arca fue moldeando un sonido que, en su primer álbum para Mute, *Xen* (2014), parecía traducido de algún lenguaje extraterrestre. Había beats dubstep y electro como puestos a hervir, melodías en escala

pentatónica con cierto aire oriental, ruidos estáticos, crujidos y frecuencias agudas, bullicio de ambientes crujientes en plena desintegración y ritmos propios del reggaetón disimulados entre una nube de psicodelia que iba más allá de lo barroco. Su siguiente disco, *Mutant* (2015), hacía honor a su título: era un sonido en transformación, como el tejido celular de una especie fosilizada en un meteorito rescatado del fondo del mar. Arca parecía no ser humano, o en caso de serlo, estaba ya en una fase posterior de evolución; su música proviene de una experiencia extracorpórea, o de una recodificación de su genoma.

Ciertamente, hay humanidad en Arca —su tercer álbum, *Arca* (2017), mantiene el sonido como de plasma que está hirviendo y el ruido bulboso, pero le añade melodías populares de su Venezuela natal, versiones futuristas del bolero y la balada cantadas con voz herida—, y aun así es un concepto de lo humano en transformación hacia un nuevo paradigma todavía por definirse. Sus colaboraciones frecuentes con fka twigs y Björk son dos de los acercamientos más audaces que ha tenido el pop contemporáneo al nuevo underground digital, ya que las producciones de Arca transforman el sentido terrenal de las canciones originales en una alucinación vívida, en la que se produce un traslado a una realidad tangible, pero inconcebible. Sobre todo en *Utopia* (2017), su segunda colaboración con Björk, la mano de Arca se percibe en la manera como las canciones orbitan alrededor de una fantasía de futuro cumplida, y aunque todas las piezas del álbum resultan familiares —hay flautas, hay voces, hay melodías memorables y una intención bucólica; podría ser música trovadoresca o del Renacimiento, pero imaginada en algún momento impreciso del relato inmediato —, es una familiaridad proyectada hacia delante: su mundo sonoro creemos que lo hemos visitado antes, pero es un terreno todavía no ocupado ni cartografiado, un anticipo de la música que está por venir.

2. Utopía y distopía: un futuro abierto

En 1961, el compositor húngaro György Ligeti recibió una invitación para impartir una conferencia en Alpbach, un pueblo de los Alpes austríacos, donde iban a celebrarse unas jornadas de debate sobre el futuro de Europa. El simposio cubría diferentes ámbitos —política, ciencia, organización social— y a Ligeti, cómo no, le pidieron que diera su punto de vista sobre el futuro de la música. En aquel momento, la música de vanguardia estaba en un momento de alboroto y constante descubrimiento de nuevas estrategias armónicas y una paleta inédita de texturas, ritmos y conjuntos de acordes, y aunque la aún llamada «música culta» se estaba alejando del gusto popular, estaba acumulando una cantidad nada despreciable de ideas innovadoras —sobre el silencio, sobre la electricidad, sobre el lenguaje atonal y el serial—, tanto es así que había una base sólida sobre la que especular. Pero Ligeti fue prudente, y su prudencia lo llevó a comportarse en aquella conferencia de manera temeraria: durante diez minutos se plantó delante del público y se mantuvo prácticamente en silencio, solo interrumpido este por el rumor nervioso del público y su balbuceo de frases inconexas mientras escribía algunas palabras en la pizarra. El silencio de Ligeti era elocuente: no sabía qué decir, porque sobre el futuro no se puede hablar. «¿Qué se puede decir sobre el futuro?», dijo años más tarde Ligeti, en 1972, durante una entrevista. «Por mucho que uno sepa, solo hay una cosa cierta, y es que el futuro será completamente diferente de cada una de nuestras profecías.»

Llegados a este punto, uno querría simplemente, atendiendo al consejo del filósofo Ludgwig Wittgenstein al final de su *Tractatus*, poner punto final a este texto, pues «de lo que no se puede hablar, es mejor callarse». Hace veinte años, la mayoría de los sucesos que hemos contado en este libro difícilmente se le habrían pasado a nadie por la cabeza: mientras que el pasado es asombroso y el presente es excitante, el futuro siempre será un gran misterio. Una de las características de la música electrónica en 2018 es que vive en un presente que se transforma al instante, y esto, lejos de ser una perogrullada, consiste en un estrés en elevación exponencial; en el siglo anterior, el presente vivía para

imaginar el futuro, pero en el tiempo actual vivimos en un presente multiplicado, poliédrico, dinámico, en transformación constante, y en caso de dibujar una perspectiva de futuro, el futuro que de ahí surja será efímero, superado por un presente inmediato que avanza a la velocidad de la luz. Quien se atreva a hacer un pronóstico se arriesga, por tanto, a un glorioso fracaso: quizá hayamos dejado de pensar en el futuro porque, al vivir en un tiempo vertiginoso y sin certezas sólidas, el futuro a largo plazo no existe ni siquiera como posibilidad metafísica, solo es el instante inmediato al ahora. Y eso, según la angustia que nos produzca esa aceleración irrefrenable o la excitación que nos provoque, es el dibujo de una utopía fantástica —más música, nuevas formas, zambullirse en un océano infinito de sonido— o de una distopía acongojante, en la que todo vuelve cíclicamente, cada vez más rápido, sin dejar huella, dando pie a una agobiante sensación de acumulación imposible de digerir y de riesgo de perder el signo de los tiempos en cuestión de días.

Parece cierto que la naturaleza de la música va a ser cada vez más fluida. El sonido es un sujeto en transformación imparable, moldeable, mutante, y esta es una idea que resulta atractiva porque puede verse también como un síntoma de un fase simultánea de rápida transformación en la sociedad. Decimos «fluida» no por casualidad, ya que en la música electrónica están cobrando más protagonismo una serie de minorías —mujeres, colectivos del tercer mundo, etnias— cuyo espacio había estado tradicionalmente ocupado por la mayoría normativa, que en este caso serían hombres blancos del primer mundo; de todos modos, esta categorización conviene cogerla con pinzas, dado el enorme peso histórico que han tenido en el desarrollo de la música de baile tanto las comunidades gays como las negras y latinas, que a su vez pueden considerarse minorías marginadas, pero cuyo papel histórico está extensamente reivindicado y les confiere un aura de privilegio. De hecho, el compromiso inclusivo e integrador del clubbing se ha reforzado en los últimos años más que nunca,

porque aunque el mainstream se ha ensanchado gracias sobre todo a público joven, blanco y occidental, a la vez se han creado redes de diálogo que vigilan que no se produzcan expresiones de odio, en la tradición del lema clásico de la escena rave primitiva, PLUR —«Peace, love, unity & respect»—. En junio de 2015, el productor lituano Ten Walls publicó un comentario homófobo en su página de Facebook, explicando una conversación que había tenido con otro músico al que estaba ayudando a producir, y que intentaba «lavarle el cerebro» para que dejara de ser «tan conservador e intolerante hacia ellos», refiriéndose a los gays. «Le pregunté qué haría si tuviera un hijo de dieciséis años y se enterara de que su novio le había abierto el ojete; entonces se quedó mudo.» Nada más saberse lo que había escrito, y tras una campaña de hostigamiento en las redes sociales, la carrera de Ten Walls se derrumbó por completo: la escena en pleno le hizo un vacío que aún dura, sus *bookings* quedaron inmediatamente anulados, y su destino es el del forajido desterrado o el leproso escondido en una gruta. Meses después, The Black Madonna tuvo una acre disputa con Konstantin, uno de los miembros del colectivo Giegling, después de que este confesara públicamente —y con cierto matiz de orgullo— su tendencia a la misoginia; desde entonces, el alemán quedó tildado como un intolerante de la peor especie, la versión techno de Donald Trump.

Hay un amplio sector de la música electrónica que es integrador, en todo caso, y la escena está ayudando cada vez más a visibilizar todo lo que va más allá de la homosexualidad, desde el travestismo a la transexualidad y cualquier otra variable recogida bajo el amplio paraguas de los movimientos LGTBIQ. En el hip hop, simultáneamente a la salida del armario de Frank Ocean y el descubrimiento del nuevo hombre sensible que encarnaba Drake, surgió el fenómeno del *queer* rap, encabezado por figuras como Zebra Katz y Mykki Blanco, este último un rapero de verbo florido y estética opulenta que consistía en el uso, tanto en directo como en su imagen promocional, de maquillaje, peluca postiza y ropa femenina: ligueros, corsés, falda corta, zapatos de aguja, profusión de sombra de ojos. El planteamiento estético de Mykki Blanco tiene

una relación simplemente tangencial con las *drag queens* de la escena disco, que por definición ya es gay en una proporción amplia; al estar inserto en la cultura hip hop, la imagen de Blanco resulta mucho más provocadora en un contexto fundamentalmente homófobo que premia la violencia y la virilidad *straight*. Entre la facción más arriesgada de la escena experimental —empezando por Arca y continuando con algunos productores de sonido cercano, como Lexxi, Lotic, Rabit, serpentwithfeet o Yves Tumor, un músico cuyo sonido es como una metástasis noise devorando un corazón soul—, también es común esta representación de la sexualidad como una naturaleza indefinida e híbrida. Arca, cuando actúa en directo, lo hace también vistiendo bragas y un corsé, botas altas de cuero y proyectando en vídeo la grabación de películas porno en las que se observan prácticas extremas como el *fisting*; su presencia física sería la de un ángel oscuro y sin forma perfilada, de sexo indiscernible, hombre o mujer según lo iluminen los focos. Por otra parte, cada vez es más elevado el número de artistas transexuales y más central su presencia en la escena —quedan lejos los días en que el único cambio de sexo en la música electrónica era el de Wendy Carlos, la pionera del sintetizador—, una lista creciente en la que figuran ANOHNI —así es como ahora hay que llamar a Antony Hegarty y que tras el cambio oficial de sexo ha emprendido una carrera como vocalista dance a tiempo completo en compañía de productores como Oneohtrix Point Never o Hudson Mohawke—, Elysia Crampton o la alemana Ziúr, fichaje del sello Planet Mu en la estela de la IDM abrasiva de Arca, en su caso con un extra de impulso hardcore.

Otro escenario de futuro inmediato que se aprecia es el regreso de muchos sonidos de los noventa, un proceso que ya ha comenzado, y que consiste en la reivindicación del primer trance, el rave relampagueante de la etapa 1990-1993 y el hardcore europeo en toda clase de lanzamientos diversos, como la reinvención de Jamie xx —productor de la banda pop The xx— del anhelo de raves nunca

vividas, pero vívidamente imaginadas en su álbum *In Colour*, que suena como el sueño de un adolescente encerrado en su habitación, la reivindicación del drum'n'bass expansivo y el house ciberdélico del danés DJ Sports, las mixtapes *Back to the Future* de Paul Kalkbrenner —un mash-up de temas de intelligent techno primerizo y envolvente, publicado en los catálogos de R&S Recordings, Nova Zembla, Warp, Music Man o Mighty Force no más tarde de 1992, a modo de homenaje a su primera educación rave escuchando la radio en Berlín, antes de adquirir la mayoría de edad y poder ir a clubes—, las producciones de AraabMuzik —un *beatmaker* de hip hop que, en vez de samplear soul o funk, excava voces angelicales e ingenuas del eurotrance y otros éxitos de la cadena de televisión Viva—, la segunda generación de tránsfugas del house progresivo en busca de horizontes más libres, como Henry Saiz o James Welsh, o los directos de Evian Christ, en los que este joven malcriado construye un pastiche entre trance, trap y la nueva IDM líquida que en su caso fluye como diarrea digital —Joshua Leary, que así se llama, nació en 1990: su revisión de los noventa, a diferencia de la de Paul Kalkbrenner, es la de alguien que no pudo tener ni recuerdos ni conciencia de lo que estaba pasando en aquellos años—. Ese mismo procedimiento de encajar lo viejo y lo nuevo es idéntico al que practican jóvenes —que ya no son *millennials*, sino *xennials*, todos nacidos hace menos de treinta años— como Toxe, una productora y DJ que reivindica y domestica con varias décadas de distancia sonidos como el gabber. Esta es una región en desarrollo de la que, por ahora, tenemos simples indicios, que podemos imaginar a partir de corazonadas, y no de certezas; en los años por venir, esta escena hirviente de revisión noventera debería dar forma a una colección de escenas más complejas, transnacionales, con su subsiguiente proceso de exhumación, reedición y revalorización de discos y artistas de la edad de oro de la música de baile; una vez agotado el filón de los setenta y los ochenta, los noventa son la nueva mina de la que se pueden excavar influencias y se tomarán prestadas ideas que, a su vez, alimentarán la rueda que gira en dos sentidos simultáneos, hacia delante y hacia atrás. Algún día, también, la década de 2000 será sistemáticamente

esquilmada; todo lo que aparece en estas páginas, y mucho más, será susceptible de engrosar otro revival más, el siguiente de la lista.

Pero aunque la historia tiene un comportamiento cíclico, también hay líneas rectas. Para muchos músicos electrónicos, una vez desmantelada casi por completo la industria del disco —con las consiguientes pérdidas de ingresos que implica publicar un álbum o un maxi, siempre y cuando no se amortice con sesiones de DJ y giras—, se ha abierto un campo interesante de desarrollo en la creación de bandas sonoras para videojuegos, que cada vez más pide música fresca y original que consumirá un público fundamentalmente adolescente. De igual manera que muchos compositores de la órbita posromántica encontraron trabajo en el cine a mediados del siglo XX y crearon un lenguaje orquestal nuevo componiendo bandas sonoras, los videojuegos son un medio en constante desarrollo que, una vez superada su fase primitiva —con esas melodías de pocas notas y sonido intercambiable que se identifica con la etiqueta y la estética 8-bits, y que tuvo un revival en forma de la escena conocida como chiptune, de la que han participado productores como el japonés Quarta330—, permite cada vez más producciones de alcance ambicioso que generan fascinación a su alrededor. Existe, por ejemplo, un culto inagotable en torno al japonés Koji Kondo, algo así como el Hans Zimmer de las consolas: compositor de la música de todas las entregas de la serie de aventuras *Legend of Zelda* para Nintendo —y también las de *Súper Mario*—, la música de *Zelda* ha traspasado el juego en sí y se mantiene viva cuando se apaga la pantalla y se traslada a las giras por auditorios de todo el mundo, en las que se interpretan los temas principales de las diferentes entregas de la saga como si fueran pasajes sinfónicos de las óperas de Wagner. Un lanzamiento reciente del sello Hyperdub, *Diggin' in the Carts* (2017), recoge hasta treinta y cuatro composiciones electrónicas para videojuegos clásicos producidos en Japón, a modo de reflejo sonoro de la apabullante industria en ese país, que había sido recogida en el documental del mismo título realizado por Nick Dwyer para Red Bull Music Academy. Algunos artistas principales de la

escena electrónica en los márgenes de la IDM o el dubstep, como Hudson Mohawke (*War_Dogs 2*) o Amon Tobin (*Chaos Theory: Splinter Cell 3*), e incluso la banda postrock 65daysofstatic (*No Man's Sky*, para PlayStation 4) han trabajado para la industria del videojuego, cobrando sumas más que generosas. Es un filón que tardará en cerrarse.

Y mientras damos por sentado que continuará la expansión de los medios de producción electrónicos en nuevas escenas de la periferia de Occidente —en el momento de escribir estas líneas la última sensación es Nyege Nyege, un colectivo angoleño que ha creado una escena underground en Luanda que reúne sonidos tradicionales del este de África, house de ritmo alto, breaks y pulsiones de subgraves que conforman una burbuja de integración y protección de minorías aún maltratadas en muchas culturas africanas, como gays y mujeres—, la próxima etapa de la creación por medio de la tecnología quizá ni siquiera sea humana. En septiembre de 2016, el equipo de Sony CSL Research Laboratory presentó «Daddy's Car», la primera composición creada íntegramente por *Flow Machine*, una inteligencia artificial que, desde ese momento, comenzó a aplicarse para crear, no ya una canción —el resultado es psicodelia pop con bellas orquestaciones, en el estilo de los Beatles en la época del *Sgt. Peppers*—, sino un álbum completo. Quizá haya llegado, por fin, la era de las máquinas y podría cumplirse la profecía de películas visionarias como *Ghost in the Shell* o *Terminator*, por no hablar de *2001: Una odisea del espacio*, donde el ordenador HAL 9000 canta una canción antes de ser desconectado. Al fin y al cabo, los algoritmos ya han empezado a recomendarnos lo que debemos escuchar, lo que provoca que los periodistas, y los seres humanos en general, empecemos a ser prescindibles —nuestro futuro está más cerca de ser alimento para gatos que de cualquier otra cosa—. Si los algoritmos ya nos recomiendan lo que nos gusta, está claro que llegará el día en que la música la hagan también ellos, sabiendo exactamente, gracias a la excavación meticulosa del *big data*, lo que más nos apetece escuchar en cada momento, e incluso puede ocurrir que la composición se haga al momento, como quien calienta una sopa en el microondas.

La música electrónica ha entrado en un estadio nuevo, lo que podríamos identificar como una tercera edad en su desarrollo. La primera sería la época de los pioneros, un largo período de tiempo de discurrir lento, iniciado a principios del siglo XX en el que se propusieron postulados filosóficos sobre el futuro y la tecnología que abrieron la puerta a diferentes ingenios técnicos —de los *intonarumori* de Russolo al theremín, hasta llegar a los sintetizadores Moog y Buchla— que nos permitieron oír un mundo nuevo. La segunda época es la del triunfo de la música de baile, una ignición de ritmo inaugurada con el disco y el house y que desencadena las diferentes etapas de desarrollo de la cultura rave, hasta el momento en que el clubbing se consolida como el nuevo fetiche de la industria del entretenimiento, la forma de aceptación popular más masiva y transversal que conoce la escena electrónica. Después de esto, se han abierto las compuertas que dan salida al océano digital: un underground enorme, inagotable, un «escenio» masivo para el que aún no existen cartas de navegación y orientación; a partir de ahora, habrá que perfilarlas, ampliarlas, señalizarlas, si es que hay manera de gestionar tan inmensa cantidad de información, mucha de ella —también hay que decirlo— completamente irrelevante, y que dificulta acceder a las verdaderas joyas que se esconden en el fondo. La comparación con el punk que hacíamos al comienzo del capítulo podría ser imprecisa: el escenario de repliegue underground recuerda también a la reacción de la escena disco en 1978 tras la campaña «disco sucks»: después de que el mainstream devorara y desnaturalizara una escena innovadora, como ha ocurrido ahora con el rave en forma de EDM, la mejor salida es regresar a las sombras y reinventarse de nuevo. Esta nueva fase está empezando, y su posible desarrollo nos es todavía desconocido.

Una tercera fase, y aquí nos ponemos en modo especulativo al más alto nivel, es la que —si hacemos caso del título de la película icónica, y quizá profética, de

Steven Spielberg— se producirá por fin cuando tenga lugar el anhelado contacto con la primera civilización extraterrestre que venga a saludarnos. Al final de la película *Encuentros en la tercera fase* (1977), la comunicación con los extraterrestres se produce gracias a un sencillo sistema de cifrado musical, apenas unos segundos y un puñado de notas; no era necesario más. Así que, si hay que saludar, hay que hacerlo con música. En noviembre de 2017 el equipo del festival Sónar de Barcelona anunció que ponía en marcha el programa Sónar Calling, con motivo de su vigésimo quinto aniversario, y enviaba música electrónica al espacio a través de un radiotelescopio situado en Noruega, en pleno círculo polar ártico: una treintena de piezas de no más de diez segundos creadas por artistas como Richie Hawtin, Jean-Michel Jarre, Holly Herndon, Modeselektor, Matmos o Kode9 dirigidas específicamente a la estrella de Leyten, a 12,4 años luz de distancia de la Tierra, donde orbita un exoplaneta, GJ273b, que reúne las condiciones para albergar vida —que incluso podría ser inteligente—. Nunca antes, en cuarenta años, se había vuelto a enviar música al espacio; la primera y única vez había sido con el lanzamiento de la sonda espacial *Voyager 1*, que ya ha salido prácticamente del sistema solar y debe estar en algún lugar entre el asteroide grande Plutón y el límite último, donde ya solo hay vacío. Una de las piezas más bellas del repertorio del dúo inglés Orbital, «Are We Here» —incluida en su álbum de 1994, *Snivilisation*—, comienza con una frase que plantea una de las grandes preguntas de la humanidad, el misterio más emocionante aún por descubrir: «¿Estamos aquí? ¿Somos únicos, algo absolutamente especial en el universo, o somos un ejemplo de muchas civilizaciones diferentes, de muchas formas de vida distintas?». Si alguien respondiera a esa señal enviada al espacio, y lo hiciera devolviendo una réplica musical, no cabe duda de que el futuro será absolutamente impredecible —y, por lo tanto, le damos la razón a Ligeti—, y no hay ninguna manera de saber cómo podría ser, y qué alcance intelectual o emocional llegará a tener, cuando la música no sea únicamente patrimonio de las personas, sino también de las máquinas y de otras formas de vida que no conocemos todavía. Dicho lo cual, es

hora de callar; tras un instante de silencio infinitesimal, aquí comienza el futuro.

EPÍLOGO[1]

POSTALES DESDE EL «NO LUGAR»: SUEÑOS UTÓPICOS DE LA MÚSICA DE BAILE

EWAN PEARSON

1. NIÑOS DEL FUTURO

Cada cierto tiempo, algún periodista me formula la pregunta que más odio, una que me provoca ganas de gritar, llorar y hacer trizas todo lo que tenga a mano: «¿Cómo será el futuro de la música electrónica?».

¿Por qué me enfurece tanto esta pregunta? Pues bien, porque, en sus treinta años de historia, si por algo se ha caracterizado la música de baile es por ser total y absolutamente imprevisible: su trayectoria ha sido un cúmulo de casualidades, peculiaridades y cagadas. ¿Quién habría imaginado que una misteriosa caja plateada fabricada en Japón como accesorio para guitarristas se convertiría en un instrumento para generar los pitidos atonales y crudos del acid de Chicago, y que la música compuesta por estos medios la bailarían miles de personas en descampados cercanos a las autopistas británicas? ¿Quién habría podido predecir que en una ciudad alemana caería un muro justo en el momento en que una música y una droga nuevas buscaban espacios donde desarrollarse? ¿Quién habría previsto que veinte años más tarde los clicks y chirridos sincopados del minimal techno serían la banda sonora de la fiesta, ya fuera en raves en almacenes de América del Sur o en los clubes más afectados de Ibiza? Nada de esto parecía probable, ni mucho menos previsible.

De modo similar, el efecto profundo que ha tenido en mi propia vida parece en muchos sentidos una retahíla de felices accidentes. Yo fui un chico cuya madre una vez prácticamente tuvo que obligarlo a ir a una discoteca del colegio. Yo iba para académico, para estudioso de la literatura. Si con trece o incluso veinte años alguien me hubiera dicho que acabaría ganándome la vida produciendo y pinchando discos, no lo habría creído ni por asomo. De acuerdo, es cierto que yo albergaba el deseo de componer música. Pero mi ambición era limitada: un disco de vinilo con mi nombre en una tienda, y ya está. Pero la vida da muchas vueltas.

La primera vez que fui a un club de Londres cuando era adolescente no podía creerme lo que veía. Hasta entonces, mis primeras incursiones en discotecas de la Inglaterra de provincias habían estado dominadas por la vergüenza y el miedo: había que vigilar por dónde ibas y hasta a quién mirabas, no fueras a llamar la atención de alguno de aquellos tipos cuya idea de la diversión era partirle la cara a alguien. Pero en el Soho Theatre Club, en una fiesta llamada Flying, la gente era amistosa y abierta. Hablé y bailé con desconocidos y me tuvieron que sacar —técnicamente sobrio, pero por lo demás embriagado por completo, arrebatado por la música y el ambiente— de la pista a las tres de la madrugada para conducir el largo trayecto de regreso a casa. Lo que mi ingenuo yo a los diecinueve años no había procesado aún era que se trataba de mi primera experiencia en un club lleno de gente animada por el éxtasis y no por el alcohol.

En ese momento, las discotecas pasaron a ser lugares donde hallabas intereses comunes y afinidades, en lugar de rabia o amenazas; y esa es la razón por la que me dedico a lo que me dedico, y de que ahora mismo esté escribiendo esto. Hasta entonces, mis aficiones habían sido solitarias, pero el acid house me enseñó a bailar, a menudo con grupos numerosos de personas cuyas compañía y trayectoria musical, y luego química, borraban nuestras diferencias, aunque solo fuera por unas horas. No exagero si digo que aprendí a amar a los demás yendo a los clubes.

Y no fui el único. En Gran Bretaña, la feliz coincidencia del acid house y el

consumo de éxtasis había dado lugar a la primera contracultura que llamaba la atención de la prensa en una década. En 1988 se produjo el «Segundo Verano del Amor», lo que relacionaba directamente el acid house con los cambios históricos de los años sesenta. Aunque los tabloides echaran espuma por la boca y los noticiarios de la noche se inquietaran por los peligros de las raves para los jóvenes, algunos celebraban entusiasmados el poder transformador de la música de baile en el Reino Unido, inspirados por sus propias experiencias con su tecnología principal. Si bien la retórica era a veces desmesurada, es verdad que el consumo de éxtasis a gran escala, la renuncia a determinadas ideas relacionadas con el individualismo y el compañerismo, la exaltación de la amistad y la apertura hacia los demás, la disolución temporal de las barreras y desconfianzas habituales, sí se manifestaron de forma clara aunque modesta en el Reino Unido durante un tiempo. La importancia de la pertenencia a un territorio o región disminuyó, los clubbers viajaban felices en coches y autocares a raves y clubes afines de otras ciudades, se tejieron redes de DJs parecidas a los circuitos de música folk de los setenta, y la violencia en las gradas de los estadios de fútbol se redujo.

La creencia fundamental de que las manifestaciones culturales que evolucionan pueden definir el mundo que está por llegar se remonta hasta la antigua Grecia. Platón —con cierto temor— consideraba que la música podía ser el arte más poderoso de todos y afirmaba lo siguiente en *La república*: «Hay que tomar precauciones para no introducir una clase novedosa de música, pensando que peligra todo en conjunto. En efecto, en modo alguno se modifican los tipos de música sin modificar las leyes más importantes […]».[2] La sensación para muchos de los que participamos en la cultura del acid house de que había algo en ella que tal vez representara una manera mejor de vivir quizás se debía al poder afectivo de una combinación especialmente cautivadora de drogas, música, luces, entusiasmo y optimismo juvenil. Pero, durante un instante al menos, muchos se atrevieron a creer que la micropolítica de la pista de baile podría

extenderse a otras esferas; que lo atractivo también podría ser político. ¿Era demasiado pedir?

2. Tierras prometidas

> Para que sea una utopía, un lugar imaginario debe ser la expresión de un deseo […]. Todo aquel que haya sido capaz de amar alguna vez tiene que haber deseado que el mundo sea un sitio mejor, ya que lo único que anhelamos es que nuestros seres queridos vivan sin sufrimientos, injusticias ni desengaños amorosos […]. La utopía es el lugar donde guardamos nuestras esperanzas de felicidad.
>
> John Carey[3]

La capacidad de la música de baile de vehicular las esperanzas y deseos utópicos jamás ha sido tan evidente como lo fue en las pistas de baile de Estados Unidos durante las décadas de los setenta y los ochenta. La música disco aúna la inmediatez física del funk con los temas líricos del soul y el góspel; ritmos percutivos y líneas de bajo incitadoras que invocaban la presencia del cuerpo que bailaba en el aquí y ahora, mientras las melodías de cuerdas elevaban el espíritu y los estribillos corales transmitían la esperanza de un futuro, igual que los himnos góspel evocaban una vida mejor después de la muerte.[4] Pese a que los temas líricos explícitos no acostumbraban a ser religiosos ni políticos, sino con frecuencia románticos en el sentido convencional, sus cualidades optimistas y motivadoras siguen conmoviendo a muchos. Fue en parte una música con la cualidad de toda una teología de la liberación.

Los primeros discos de house continuaron la tradición del soul y el góspel como catalizador de la adversidad, compensada con la esperanza de un futuro mejor. Canciones como «Promised Land» de Joe Smooth y «Alright» de Sterling Void denunciaban los defectos del presente y sugerían que la solidaridad que

encontrábamos por la noche en la pista de baile un día se extendería por doquier en un mundo unido donde no habría lugar para la intolerancia y la injusticia. Estas voces de la América del Norte negra y homosexual expresaban su anhelo —y esperanza— de un futuro mejor que el presente. Lo que no nos decían, por supuesto, era cómo iba a hacerse realidad todo eso.

El utopismo revelador implícito en el disco y el house era lo que inspiraba al público y otorgaba una dimensión política a la música. Porque ¿qué movimiento político progresista no se ha basado aunque sea un poco en una visión imposible del futuro perfecto? Sin la carga emotiva que esta idea de perfección puede generar, el sopor y la complejidad del día a día fácilmente pueden acabar resultando agotadores y carentes de sentido. Por eso la vertiente utópica siempre ha sido importante para la política progresista. «Utopía» significa literalmente «no lugar»: el estado perfecto, un paraíso en la tierra inaccesible. Y aun así, aunque sea un objetivo que jamás pueda alcanzarse, la utopía nos da un rumbo, un destino hacia el que viajar. Y ¿no hay algo de este sentimiento de dirección compartida, de extático impulso hacia delante, en todos esos instantes en que un himno sacude la pista de baile?

Los idealistas del disco siempre han insistido en que su música es un agente del cambio positivo; como cuando David Mancuso, fundador de The Loft, le dijo a Alex Markman en 2016 que «en cuanto mezclas a los distintos grupos económicos, empieza el progreso social. Entonces tienes a personas de toda índole que se unen».[5] La pista de baile como espacio donde desconocidos de edades, razas, sexos y sexualidades diferentes podían juntarse y disfrutar de la compañía mutua sin esperar nada más allá de que esa unión fuera feliz es, en muchos sentidos, el paradigma del utopismo; la mera diversidad de música y compañía tendría consecuencias positivas. El disco y la música house que lo siguió dieron lugar en concreto a una organización social más inclusiva, igualitaria y tolerante. El amor, al menos en parte, dejó de pertenecer en exclusiva al ámbito de la relación romántica: ese era el mensaje que se enviaba

al mundo, una efusión de sentimiento positivo hacia los demás.

Si bien el disco y el house en Estados Unidos no ofrecieron ninguna pauta específica de organización política, sí fueron las bandas sonoras de décadas de liberación gay, igual que el soul había puesto música al movimiento por los derechos civiles. Para muchos clubbers gays y afines, el disco —con su característico sonido sinuoso, la tendencia a lo que el crítico británico Richard Dyer ha llamado el «erotismo de cuerpo entero»—[6] fue una manera de liberarse en la pista de baile, mientras que sus estribillos de comunión y tono de motivación parecían abrazar la fe en la transformación social. Y, a pesar de todos los problemas que hayan podido suceder en las décadas siguientes, fue un cambio que sí se produjo. Es sorprendente si lo pensamos bien: en ambos casos (la liberación gay y los derechos civiles), la combinación de erotismo corporal y aspiración utópica generó una música que no se limitaba a sonar de fondo, sino que contribuyó a que el cambio se hiciera realidad.

3. Vacaciones en utopía

Cuando la música de baile de Estados Unidos se expandió por Europa en los años ochenta, una vez más los accidentes de la historia y la geografía formaron enclaves utópicos permisivos, fuera del foco de atención de las autoridades, donde al menos durante un tiempo esta música floreció. En esta década, para muchos ese sitio fue Ibiza, cuya sombra bohemia tradicionalmente había sido un refugio para los inadaptados y los raros, lejos de la intolerancia de la España peninsular de Franco. Era otro «no lugar», perdido de la mano de Dios —no hubo aeropuerto hasta 1958—, que atraía a nómadas, piratas, hippies, desertores, gays, estrellas de cine o famosos en busca de un destino algo más discreto donde relajarse o entregarse al desenfreno. Santa Eulalia era desde la década de 1950 un destino turístico gay muy popular; la primera discoteca de ambiente, Ánfora,

abrió en Dalt Vila en los sesenta. Durante un tiempo, Ibiza fue «un secreto bien guardado […], un oasis de libertad en el país. Era como una república independiente».[7]

El turismo, espoleado por los vuelos baratos, ha tenido efectos numerosos y variados en el clubbing europeo. Las visitas a Ibiza en 1987 fueron epifanías para los primeros DJs y promotores de acid house de Londres: al regresar de la isla, Paul Oakenfold y Danny Rampling intentaron recrear el ambiente de Amnesia en clubes como Shoom y The Future. También volvieron con un montón de discos y un estilo de pinchar diferente divulgado por un periodista argentino convertido en DJ residente en Ibiza, Alfredo Fiorito, una música que terminó conociéndose como balearic beats y que mezclaba new beat belga, pop español e inglés, indie rock y otros géneros con el house.

Con el auge de las aerolíneas de bajo coste, el Berlín del siglo XXI devino la meca del techno, a la que peregrinaban miles de personas todos los fines de semana solo para ir a bailar. Los accidentes de la historia habían reforzado las conexiones de la capital alemana con la vida nocturna: el Muro había caído justo el mismo año (1989) en que habían llegado el rave y el éxtasis en busca de nuevos espacios. Los pisos y las naves industriales abandonadas de una RDA agonizante se convirtieron en casas okupadas por nuevos habitantes y ubicaciones para nuevos clubes y fiestas. Además, el fracaso de la planificación política tras la unificación, cuyo objetivo era devolver la prosperidad a Berlín, se tradujo en una situación económica que empeoró aún más cuando llegaba el nuevo milenio y la ciudad se endeudó más todavía, los alquileres se desplomaron y muchos edificios siguieron vacíos.

Con la abundancia de espacio y una actitud relajada de las autoridades municipales con respecto a los horarios de apertura, hubo una eclosión de clubes y afters, muchos parecidos a los lugares «gratuitos», espontáneos e ilegales de

las primeras raves. Discotecas más formales como el Watergate de Kreuzberg sufrieron el rechazo inicial de los clubbers berlineses por ser demasiado pulcras, y no solían llenarse. La alcaldía enseguida percibió las ventajas que podría suponer para las arcas municipales el turismo clubber, y hay que reconocerle el mérito de haber apoyado el papel del clubbing en la escena *queer* de Berlín. De hecho, el gobierno municipal ayudó al club gay de techno Ostgut a trasladarse a un imponente espacio industrial —el actual Berghain—, y en 2009 le concedió otra subvención, valorada en 1,5 millones de euros, para más obras de renovación. (El club, resplandeciente en una antigua central eléctrica, con enormes fotografías de Wolfgang Tillmans en las paredes, es una auténtica catedral de la contracultura autorizada por el Estado.)

Para los clubbers de otros países acostumbrados a horarios de cierre más estrictos, Berlín parecía una utopía hecha realidad. Las ordenanzas permisivas de la ciudad, que no asfixia la cultura del baile sino que la fomenta, son en muchos sentidos únicas en el clubbing mundial; su excepcionalidad es una función de su anacronismo. En realidad, hace relativamente poco que la capital ha comenzado a padecer la gentrificación que afectó a metrópolis como Nueva York y Londres en los ochenta y principios de los noventa, de resultas de lo cual los alquileres se han disparado y muchos de sus clubes y espacios establecidos soportan la presión cada vez más fuerte de los promotores urbanísticos. Por otro lado, la tolerancia general de la sociedad alemana hacia la cultura clubber sufrió un duro golpe en 2010 cuando el Love Parade, el icónico desfile techno gratuito que había abandonado Berlín para celebrarse en forma de *tour* en distintas regiones alemanas durante los cinco años anteriores, y cuyas cifras de asistencia solían alcanzar los siete dígitos, terminó en tragedia por los fallos en la organización y la vigilancia policial: diecinueve personas murieron aplastadas.

Aparte de favorecer el turismo techno, los vuelos baratos han propiciado el auge del DJ itinerante. Ahora los disc-jockeys —y no solo los de primera fila en cuestión de ganancias y fama, sino también los de media tabla y más abajo— pueden permitirse ir de gira por el mundo con facilidad. Por mi experiencia, a

esta jet-set del clubbing le gusta pensar en sí misma como gente progresista, abierta de miras y al mundo, mientras pasan volando por la aldea global haciendo felices a los demás con la música. Son receptivos a personas de otras partes del planeta, unidas durante un lapso de tiempo por un interés cultural común.

Los DJs son un gremio generoso, no dudan en solidarizarse con otras personas y países que sufren desastres naturales. Uno de los motivos es que han viajado mucho y tienen amigos y recuerdos de dichos lugares. No es algo que requiera un gran esfuerzo de imaginación si, de hecho, has estado en el sitio. Pero cuando hablamos de desastres políticos, la cosa no está tan clara. He discutido con amigos DJs sobre si es ético pinchar en Israel —apoyo el movimiento BDS por Palestina y no cruzaré esa línea roja—, pero soy una excepción. La idea de que la solidaridad con los palestinos pueda ser más importante que indignar a ravers bienintencionados de Tel Aviv no parece que la compartan la mayoría de mis colegas, y ofende incluso.

A medida que la comunidad profesional de la música de baile se ha convertido en otro segmento relevante de la industria del entretenimiento, en buena medida ha evitado ser un vehículo que impulse algún tipo de cambio político, y en su mayoría se ha contentado con representar ciertas ideas algo autocomplacientes de positivismo y progresismo implícitos y compartidos. Al concepto del DJ como embajador de paz y amor no parecen seguirle demasiadas acciones políticas concretas. Aparte de ejemplos notorios de obra social de base,[8] no existe ninguna clase de organización colectiva ni parece que vaya a haberla.

4. Escapismo

> Vivimos una situación política turbulenta, en un mundo donde hay mucho ruido, que nos oprime, y el papel de los clubes es ofrecer refugio. Creo que son lugares donde uno puede cobijarse de todo lo sombrío que nos rodea. Son como una luz en la

oscuridad.

DANIEL AVERY[9]

Si la tierra prometida no existe, o si de hecho parece que se desvanece, ¿lo único que podemos pedirle a la música de baile es que nos dé un respiro, un espacio en el presente, un ahora continuo donde escaparnos o habitar mientras lo permitan los horarios de cierre, mientras las concentraciones de azúcar en la sangre y de serotonina se mantengan? Como no puedes cambiar el mundo, cambia tú; transfigurándote a través de la química. Creas tu propia isla para ocuparla y detener el futuro que aún no se ha convertido en un ahora feliz y perpetuo. Pero la tensión entre nuestro deseo de escapar y la necesidad de actuar para mejorar el mundo sigue ahí; renunciamos a nuestro optimismo por transformar la sociedad y nos retiramos a ese «no lugar» por nuestra cuenta y riesgo. ¿Dónde termina la voluntad de cuidarnos a nosotros mismos y dónde empieza el egoísmo? ¿Cuándo un refugio se convierte en un escondite?

Deberíamos recordar la importancia que tiene para muchos grupos sociales sometidos a presión el hecho de que existan espacios temporales en un presente difícil. Los clubes gays siempre han buscado lugares donde las personas pudieran expresar su sexualidad con libertad y sin miedo a reacciones adversas o violentas. Estos clubes también gustan a comunidades heterosexuales: a mujeres que se sienten más seguras y menos vulnerables al acoso por parte de los hombres, y a cualquiera que aprecie el ambiente de liberación y abandono que caracteriza a los mejores sitios. Un club como Berghain, con su prohibición estricta de tomar fotografías —presumiblemente para proporcionar un espacio seguro para la experimentación sexual— es literalmente un «no lugar» donde puedes desaparecer uno o dos días para bailar durante horas y horas,

experimentar tu lado más transgresor o libertino, derrumbarte en una esquina o follar en un lavabo sin miedo a que el mundo exterior te descubra.

Necesitamos más historias, más conocimiento local, más presente. Aún hay esperanza cuando vemos cómo siguen usándose las tecnologías de la música y el baile. En las columnas que escribía para la revista *Groove*, había descrito pistas de baile invadidas por soldados armados en una Ciudad Juárez (México) en guerra, colectivos de clubbers en Líbano que huían a las montañas que flanquean Beirut para seguir bailando mientras llovían mísiles. Di a los chicos que tienen que aguantar que los apunten con fusiles automáticos mientras les comprueban el documento de identidad que ir a bailar es un lujo o «simple» escapismo. En Occidente hablamos alegremente de «vivir el presente» o de «aprovechar el momento», pero la mayoría de nosotros no sabemos de verdad qué significa el aquí y ahora. Cuando alguien vive a diario con la amenaza de la extorsión o la violencia, el mero hecho de salir a tomar algo o a bailar se convierte en un pequeño y obstinado acto de resistencia.

Es cierto que vivimos en una época sombría. Como británico enfrentado a la perspectiva de que mi país salga de la UE, siento el final de la libre circulación de personas y la vuelta a una nostalgia poscolonial después de haber disfrutado de la enorme suerte de vivir, trabajar, enamorarme y tener hijos fuera de mi país sin el permiso de nadie, como un futuro utópico que se le va a negar a niños como ellos. En la era de Trump y el Brexit, cuando los xenófobos y los neofascistas reiteran los mitos de la sangre y la tierra, el territorio y la pureza, la apertura de la música y el baile hacia el otro, la aceptación de la diferencia y la comunidad, la alegría y no el miedo por la disolución del individualismo y la insistencia en que nuestro futuro colectivo puede caracterizarse por todas estas cosas, debería darnos esperanza. La cita de David Mancuso, de The Loft, sigue vigente en las escenas de raves gratuitas de toda Europa, de la mano de activistas del disco de hoy que continúan creyendo que el baile colectivo y su búsqueda de la felicidad proponen un modelo de organización e inspiración política. Hay

muchos clubbers que no se han rendido.[10]

La música descrita en estas páginas y los espacios y posibilidades que ha generado para tantos de nosotros no debería subestimarse. Puede que no sea para todo el mundo ni durará para siempre. No fue inevitable, y sabe Dios que puede que no salve al mundo (por lo menos no lo ha conseguido aún). Pero para todos los que hemos amado la música, los lugares donde esta se pincha, las personas a quienes hemos conocido y la diversión que nos ha brindado, nos ha dado mucho: felicidad, solidaridad, risas, absurdidad, ilusión. Tal vez no baste para llenar una vida, ni para derrocar a un gobierno, pero es suficiente para alumbrar una chispa de posibilidad cuando estamos al límite, para seguir viendo en las caras de quienes bailan alrededor la necesidad de esperanza.

DISCOGRAFÍA SELECCIONADA

A continuación, listamos algunos discos significativos para cada uno de los capítulos en que se divide el libro. La selección es forzosamente breve, parcial e incompleta, aunque se ha intentado afinar al máximo a partir de los criterios, por este orden, de impacto histórico, calidad y relevancia cultural. Quien busque una guía de escucha más extensa en forma de *playlists* preparadas para acompañar la lectura, ampliada también al primer volumen de *Loops*, la encontrará en la siguiente dirección: www.loopslibro.com

1. *Antes de amanecer: house progresivo, trance y el renacer del súper DJ*

Alice Deejay, *Who Needs Guitars Anyway?* (Republic Records, 2000).
Armin van Buuren, *A State of Trance 2005* (Armada, 2005).
ATB, *Seven Years 1998-2005* (Kontor Records, 2005).
Deep Dish, *Global Underground 021: Moscow* (Global Underground, 2001).
Deep Dish, *Yoshiesque Two* (React, 2001).
Gabriel & Dresden, *Gabriel & Dresden* (Organized Nature, 2005).
James Holden, «A Break in the Clouds» (Border Community, 2003).
James Holden, *Balance 005* (EQ Recordings, 2003).
James Holden, *Fear of a Silver Planet* (Silver Planet, 2001).
John Creamer & Stephane K, *Bedrock* (Bedrock, 2002).
John Digweed, *Global Underground 019: Los Angeles* (Global Underground, 2001).
Leama & Moor, *Common Ground* (Lost Language, 2006).

Paul van Dyk, *Out There and Back* (Vandit Records, 2000).
Sasha, *Airdrawndagger* (BMG UK, 2002).
Sasha, *Involver* (Global Underground, 2004).
Sasha & John Digweed, *Communicate* (INCredible, 2000).
Tiësto, *Just Be* (Magik Muzik, 2004).
Tiësto, *Nyana* (Black Hole Recordings, 2003).
Tiësto, *Parade of the Athletes* (Magik Muzik, 2004).
Timo Maas, *Loud* (Perfecto, 2001).

2. *Humanos, pese a todo: electroclash, dance-rock, revival disco y la exhumación de la década de los ochenta*

2 Many DJs, *As Heard on Radio Soulwax pt. 2* (Pias Recordings, 2002).
Adult., *Anxiety Always* (Ersatz Audio, 2003).
Daft Punk, *Discovery* (Virgin, 2001).
Daniel Wang, *Best of Balihu 1993-2008 pt. 1* (Rush Hour Recordings, 2009).
Erol Alkan, *A Bugged Out Mix / A Bugged In Selection* (Resist Music, 2005).
Felix da Housecat, *Kittenz and Thee Glitz* (City Rockers, 2001).
Fischersponner, *#1* (International Deejay Gigolo, 2001).
Girl Talk, *Night Ripper* (Illegal Art, 2006).
Kylie, *Fever* (Parlophone, 2001).
LCD Soundsystem, *LCD Soundsystem* (DFA, 2005).
Madonna, *Confessions on a Dancefloor* (Warner Bros., 2005).
Metro Area, *Metro Area* (Environ, 2002).
Miss Kittin & The Hacker, *First Album* (International Deejay Gigolo, 2001).
Mark E, *Mark E Works 2005-2009. Selected Tracks & Edits* (Merc, 2010).
Richard X, *Presents His X-Factor vol. 1* (Virgin, 2003).
Tiga, *Sexor* (Pias Recordings, 2005).
The Avalanches, *Since I Left You* (Modular Recordings, 2000).

Varios, *DFA Compilation #1* (DFA, 2003).

3. *No te olvides de volver a casa: la expansión digital del techno, de la revolución microscópica del minimal a la conquista de Ibiza*

Closer Musik, *After Love* (Kompakt, 2002).
DJ Koze, *Kosi Comes Around* (Kompakt, 2005).
Ellen Allien, *Thrills* (Bpitch Control, 2005).
Isolée, *We Are Monster* (Playhouse, 2005).
Lawrence, *The Absence of Blight* (Dial, 2003).
Loco Dice, *7 Dunham Place* (Desolat, 2008).
Luomo, *The Present Lover* (Force Tracks, 2003).
Michael Mayer, *Immer* (Kompakt, 2002).
Modeselektor, *Hello Mom!* (Bpitch Control, 2005).
Nathan Fake, «The Sky Was Pink» (Border Community, 2004).
Plastikman, *Closer* (NovaMute, 2003).
Rex the Dog, *The Rex the Dog Show* (Hundehaus Records, 2008).
Ricardo Villalobos, «Achso EP» (Cadenza, 2005).
Ricardo Villalobos, *Alcachofa* (Playhouse, 2003).
Richie Hawtin, *DE9. Closer to the Edit* (M_nus, 2001).
Sven Väth, *In the Mix. The Sound of the Fifth Season* (Cocoon, 2004).
Trentemøller, *The Last Resort* (Poker Flat, 2006).
Varios, *Cadenza Contemporary 01 & Cadenza Classics* (Cadenza, 2007).
Varios, *Schaffelfieber* (Kompakt, 2000).
Varios, *Superlongevity 3* (Perlon, 2003).

4. *Guerreros del dub: el continuum rave en Gran Bretaña, grime, dubstep y la cristalización de un nuevo paradigma rítmico*

Burial, *Untrue* (Hyperdub, 2007).
Digital Mystikz, *Return II Space* (DMZ, 2010).
Dizzee Rascal, *Boy in da Corner* (XL Recordings, 2003).
Ed Case, *Sound of the Pirates 2* (Locked On, 2001).
GAIKA, *SPAGHETTO* (Warp, 2016).
Horsepower Productions, *In Fine Style* (Tempa, 2002).
James Blake, *James Blake* (Atlas Recordings, 2011).
Kode9 & The Spaceape, *Memories of the Future* (Hyperdub, 2006).
Mary Anne Hobbs, *Warrior Dubz* (Planet Mu, 2006).
Mount Kimbie, *Crooks & Lovers* (Hotflush, 2010).
Shackleton & Appleblim, *Soundboy Punishments* (Skull Disco, 2007).
Skream, *Skream!* (Tempa, 2006).
So Solid Crew, *They Don't Know* (Independiente, 2001).
The Streets, *Original Pirate Material* (679 Recordings, 2002).
Wiley, *Treddin' on Thin Ice* (XL Recordings, 2004).
Varios, *5 Years of Hyperdub* (Hyperdub, 2009).
Varios, *Ammunition and Blackdown present, The Roots of Dubstep* (Tempa, 2006).
Varios, *Grime* (Rephlex, 2004).
Varios, *Run the Road* (679 Recordings, 2005).

5. *Cibernética del gueto: R&B, dirty south, trap y la revolución digital en el hip hop*

Aaliyah, *Aaliyah* (Blackground Records, 2001).
Anti-Pop Consortium, *Arrhythmia* (Warp, 2002).
Bone Crusher, *AttenCHUN!* (So So Def, 2003).
Cannibal Ox, *The Cold Vein* (Definitive Jux, 2001).

cLOUDDEAD, *cLOUDDEAD* (Big Dada, 2001).
David Banner, *Mississippi. The Screwed & Chopped Album* (Universal, 2003).
El-P, *I'll Sleep When You're Dead* (Definitive Jux, 2007).
Flying Lotus, *Los Angeles* (Warp, 2008).
Future, *DS2* (Epic, 2015).
Gucci Mane, *The State vs. Radric Davis* (Warner Bros., 2009).
J Dilla, *Donuts* (Stones Throw, 2006).
Justin Timberlake, *Justified* (Jive, 2002).
Kanye West, *808s & Heartbreak* (Roc-A-Fella, 2008).
Lil' Jon & The Eastside Boys, *Put Yo Hood Up!* (TVT Records, 2001).
Lil Wayne, *Tha Carter II* (Cash Money, 2005).
Ludacris, *Word of Mouf* (Def Jam South, 2001).
Migos, *Culture* (Quality Control Music, 2017).
Missy Elliott, *Miss E… So Addictive* (Elektra, 2001).
Nelly, *Nellyville* (Fo'Real Entertainment, 2002).
OutKast, *Stankonia* (LaFace Records, 2000).
Prefuse 73, *One Word Extinguisher* (Warp, 2003).
T.I., *Trap Muzik* (Atlantic, 2003).
Ying Yang Twins, *Me and My Brother* (TVT Records, 2003).

6. *El ritmo eterno: la segunda generación del techno inteligente, del revival de Detroit a la diversificación de la IDM*

Aardvarck, *Cult Copy* (Rush Hour, 2005).
AFX, *Analord 01-11* (Rephlex, 2005).
Andy Stott, *Passed me By / We Stay Together* (Modern Love, 2011).
Autechre, *Oversteps* (Warp, 2010).
Clark, *Death Peaks* (Warp, 2017).
Claro Intelecto, *Neurofibro* (Modern Love, 2004).

Deepchord presents Echospace, *The Coldest Season* (Modern Love, 2007).
Donna Summer, *This Needs to be Your Style* (Irritant, 2003).
Donnacha Costello, *Colorseries* (Minimise, 2004-2005).
Drexciya, *Journey of the Deep Sea Dweller vols. I-IV* (Clone Classic Cuts, 2011-2013).
Kettel, *Myam James Part I* (Sending Orbs, 2008).
Legowelt, *The Teac Life* (Legowelt, 2011).
Luke Vibert, *YosepH* (Warp, 2003).
Matthew Dear, *Leave Luck to Heaven* (Spectral Sound, 2003).
Newworldaquarium, *The Dead Bears* (Delsin, 2007).
Omar-S, *It Can Be Done but Only I Can Do It* (FXHE Records, 2011).
Redshape, *The Dance Paradox* (Delsin, 2009).
Shed, *Shedding the Past* (Ostgut Ton, 2008).
The Black Dog, *Further Vexations* (Soma Quality Recordings, 2009).
The Other People Place, *Lifestyles of the Laptop Café* (Warp, 2001).
Theo Parrish, *American Intelligence* (Sound Signature, 2014).
Varios, *Altering Illusions* (echospace [detroit], 2012).
Venetian Snares, *My Downfall (Original Soundtrack)* (Planet Mu, 2007).

7. *Futuros traicionados: hauntology, vaporwave, nuevos analógicos y otras músicas perseguidas por sus recuerdos*

Basinski, William, *The Disintegration Loops* (2062, 2002).
Boards of Canada, *Geogaddi* (Warp, 2002).
Bola, *Kroungine* (Skam, 2007).
Broadcast and The Focus Group, *Investigate Witch Cults of the Radio Age* (Warp, 2009).
Burial, *Burial* (Hyperdub, 2006).
Daphne Oram, *The Oram Tapes. Volume One* (Young Americans, 2011).

Delia Gonzalez & Gavin Russom, *The Days of Mars* (DFA, 2005).

Emeralds, *Does it Look Like I'm Here?* (Editions Mego, 2010).

Fuck Buttons, *Tarot Sport* (ATP Recordings, 2009).

Fuji Grid TV, *Prism Genesis* (PrismCorp, 2011).

Iasos, *Celestial Soul Portrait* (Numero Group, 2013).

James Ferraro, *Far Side Virtual* (Hippos In Tanks, 2011).

Junior Boys, *Last Exit* (KIN, 2004).

Laurie Spiegel, *The Expanding Universe* (Unseen Worlds, 2012).

Leyland Kirby, *Sadly, the Future is no Longer What it Was* (History Always Favours the Winners, 2009).

Moon Wiring Club, *Striped Paint for the Last Post* (Gecophonic Audio Systems, 2009).

Mordant Music, *SyMptoMs* (Mordant Music, 2009).

Oneohtrix Point Never, *R Plus Seven* (Warp, 2013).

Oneohtrix Point Never, *Rifts* (No Fun Productions, 2009).

Panda Bear, *Person Pitch* (Paw Tracks, 2007).

Suzanne Ciani, *Lixiviation (Ciani/Musica Inc. 1969-1985)* (Finders Keepers, 2012).

The Advisory Circle, *Other Channels* (Ghost Box, 2008).

The Caretaker, *An Empty Bliss Beyond This World* (History Always Favours the Winners, 2011).

8. *Repetición y sentido: escultores de ambientes, guerrilleros del ruido, nuevos contemporáneos y otras escenas experimentales*

Alva Noto + Ryuichi Sakamoto, *Insen* (Raster-Noton, 2005).

Ben Frost, *By the Throat* (Bedroom Community, 2009).

Björk, *Vulnicura* (One Little Indian, 2015).

Byetone, *Death of a Typographer* (Raster-Noton, 2008).

Demdike Stare, *Elemental* (Modern Love, 2012).
DJ Sprinkles, *Midtown 120 Blues* (Mule Musiq, 2009).
Eleh, *Radiant Intervals* (Important Records, 2010).
Fennesz, *Venice* (Touch, 2004).
Francesco Tristano, *Idiosynkrasia* (Infiné, 2010).
Gas, *Nah und Fern* (Kompakt, 2008).
Gas, *Narkopop* (Kompakt, 2017).
Hans Zimmer, *Interstellar (Original Motion Picture Soundtrack)* (Sony Classical, 2014).
Holly Herndon, *Platform* (4AD, 2015).
Mark Fell, *Sentielle Objectif Actualité* (Editions Mego, 2012).
Max Richter, *Sleep* (Deutsche Grammophon, 2015).
Pan Sonic, *Kesto (234.48:4)* (Blast First, 2004).
Raime, *Quarter Turns Over a Living Line* (Blackest Ever Black, 2012).
Ryoji Ikeda, *Dataplex* (Raster-Noton, 2005).
Salem, *King Night* (IAmSound, 2010).
Sunn O))), *Black One* (Southern Lord, 2005).
Taylor Deupree, *Northern* (12k, 2006).
Tim Hecker, *Ravedeath, 1972* (Kranky, 2011).
Tujiko Noriko, *Hard ni Sasete (Make me Hard)* (Editions Mego, 2002).

9. *Gueto global: mutaciones de la música electrónica en la periferia de Occidente y la proliferación de escenas locales*

Acid Arab, *Collections* (Versatile, 2013).
Buraka Som Sistema, *FabricLive 49* (Fabric, 2009).
Daddy Yankee, *Barrio Fino* (El Cartel Records, 2004).
Deena Abdelwahed, *Klabb* (Infiné, 2017).
Die Antwoord, *O* (Rhythm Records, 2009).

Diplo, *Favela on Blast* (mixtape, 2004).
DJ Mujava, *Sgubhu Sa Pitori 3* (Sheer House, 2008).
DJ /rupture, *Minesweeper Suite* (Tigerbeat6, 2002).
DJ /rupture, *Uproot* (theAgriculture, 2008).
El Guincho, *Alegranza* (Discoteca Océano, 2008).
Fatima Al Qadiri, *Asiatisch* (Hyperdub, 2014).
Konono Nº 1, *Congotronics* (Crammed Discs, 2004).
Maga Bo, *Archipielagoes* (Soot Records, 2008).
Maga Bo, *Confusion of Tongues* (Soot Records, 2007).
Major Lazer, *Guns Don't Kill People… Lazers Do* (Mad Dedent, 2009).
M.I.A., *Arular* (XL Recordings, 2005).
M.I.A., *Piracy Funds Terrorism (Volume 1)* (mixtape, 2004).
Mutamassik, *Masri Mokkassar. Definitive Works* (Sound-Ink, 2005).
Nozinja, *Nozinja Lodge* (Warp, 2015).
Omar Souleyman, *Highway to Hassake (Folk and Pop Sounds of Syria)* (Sublime Frequencies, 2007).
Playero DJ, *Playero 37. Underground* (Play Ground, 1992).
Sote, *Dastgaah* (Dielectric, 2006).
Team Shadetek, *Pale Fire* (Sound-Ink, 2007).
Varios, *Diwali* (Greensleeves Records, 2002).
Varios, *Shangaan Electro. New Wave Dance Music from South Africa* (Honest Jon's, 2010).

10. *Demonios de neón: la escena EDM, entre la resurrección de la cultura rave y la sumisión al mercado del pop*

Avicii, *True* (PRMD, 2013).
Black Eyed Peas, *The E.N.D.* (Interscope, 2009).
Britney Spears, *Blackout* (Jive, 2007).

Calvin Harris, *Funk Wav Bounces vol. 1* (Columbia, 2017).
Charli XCX, *Pop 2* (Asylum Records, 2017).
Daft Punk, *Alive 2007* (Virgin, 2007).
David Guetta, *One Love* (Virgin, 2009).
deadmau5, *Random Album Title* (Ultra Records, 2008).
Grimes, *Visions* (4AD, 2011).
Kanye West, *Yeezus* (Def Jam Recordings, 2013).
Ke$ha, *Animal* (RCA, 2010).
Martin Garrix, *Awesome EDM vol. 2* (Love Da Records, 2014).
Porter Robinson, *Worlds* (Astrawerks, 2014).
Rihanna, *Loud* (Def Jam Recordings, 2010).
Robyn, *Body Talk* (Konichiwa Records, 2010).
Skrillex, *Scary Monsters and Nice Sprites* (Mau5trap, 2010).
Swedish House Mafia, *Until One* (Virgin, 2010).
The Knife, *Shaking the Habitual* (Brille Records, 2013).
Varios, *PC Music vols. 1 & 2* (PC Music, 2015-2016).

11. *Senderos que se bifurcan: irradiaciones del dubstep en el house y el R&B, y la definición de una nueva cultura de club mayoritaria*

Axel Boman, *Family Vacation* (Studio Barnhus, 2013).
Balam Acab, *Wander/Wonder* (Tri Angle, 2011).
Booka Shade, *Movements* (Get Physical, 2006).
Clams Casino, *Instrumentals* (Type, 2011).
Disclosure, *Settle* (PMR Recordings, 2013).
DJ Rashad, *Double Cup* (Hyperdub, 2013).
Drake, *Take Care* (Cash Money, 2011).
fka twigs, *LP1* (Young Turks, 2014).
Ital, *Hive Mind* (Planet Mu, 2012).

Jackmaster, *FabricLive 57* (Fabric, 2011).
Jai Paul, *Jai Paul* (filtración ilegal, 2013).
J.Lin, *Black Origami* (Planet Mu 2017).
Kelela, *Take me Apart* (Warp, 2017).
Kuedo, *Severant* (Planet Mu, 2011).
Holy Other, *Held* (Tri Angle, 2012).
Lindstrøm, *Wherever You Go I Go Too* (Smalltown Supersound, 2008.
Lorde, *Melodrama* (Republic Records, 2017).
Machinedrum, *Many Faces* (LuckyMe, 2010).
Roska, *Roska* (Rinse Recordings, 2010).
Rustie, *Glass Swords* (Warp, 2011).
The-Dream, *Love King* (Def Jam Recordings, 2009).
The Weeknd, *Trilogy* (Universal, 2012).
Traxman, *Da Mind of Traxman* (Planet Mu, 2012).
Varios, *Bangs & Works vol. 1* (Planet Mu, 2010).
Varios, *Night Slugs Allstars Volume 1* (Night Slugs, 2010).
Zomby, *Dedication* (4AD, 2011).

12. *El underground es enorme, últimos movimientos en el techno, el noise y otras corrientes abstractas*

Actress, *Splazsh* (Honest Jon's, 2010).
ANOHNI, *Hopelessness* (Secretly Canadian, 2016).
Arca, *Xen* (Mute, 2014).
Floating Points, *Elaenia* (Pluto, 2015).
Huerco S., *For Those of You Who Have Never (and Also Those Who Have)* (Proibito, 2016).
Jamie xx, *In Colour* (Young Turks, 2015).
Kerridge, *A Fallen Empire* (Downwards, 2013).

Kettenkarussel, *Insecurity Guard* (Giegling, 2017).
Laurel Halo, *Quarantine* (Hyperdub, 2012).
Lorenzo Senni, *Quantum Jelly* (Editions Mego, 2012).
Nicolas Jaar, *Sirens* (Other People, 2016).
Prince of Denmark, *8* (Forum, 2016).
Sandwell District, *Feed-Forward* (Sandwell District, 2010).
Surgeon, *Breaking the Frame* (Dynamic Tension, 2011).
Surgeon, *This is for You Shits* (Warp, 2007).
Svreca, *For Your Eyes Only* (Semántica, 2013).
Varios, *Diggin in the Carts*. A *Collection of Pioneering Japanese Video Game Music* (Hyperdub, 2017).
Varios, *Mono no Aware* (PAN, 2017).
Varios, *Music for Shut-Ins* (L.I.E.S., 2013).
Vatican Shadow, *Ornamented Walls* (Modern Love, 2012).
Voices From The Lake, *Voices from the Lake* (Prologue, 2012).
Yves Tumor, *Serpent Music*, (PAN, 2016).

BIBLIOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA

La documentación para un volumen de estas características es, como dirían los anglosajones, un *work in progress*: los documentales y las lecturas de libros refuerzan opiniones y contrastan datos, pero la base del aprendizaje es un magma de información flotante en revistas digitales, blogs, perfiles en redes sociales, audios subidos a la red, informaciones furtivas en discos físicos y conversaciones en el marco participativo de la escena. Como todo esto sería prolijo de citar, y además la memoria es frágil y el espacio escaso, aunque no lo parezca, quede su mención colectiva y caótica, acorde con su naturaleza fluida y evanescente, propia del underground online de la información. En cuanto a libros y apoyos visuales, he aquí una selección de materiales utilizados para este volumen.

1. Bibliografía

Barry, Robert, *The Music of the Future*, Repeater Books, 2017.

Benjamin, Marina, *Living at the End of the World*, Picador, 1998 [*Viviendo el fin del mundo*, Seix Barral, 1999].

Bey, Hakim, *T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, Autonomedia, 1991 [*Zona Autónoma Temporal*, Lagana-Nómadas, 2006].

Beyer, Theresa, Burkhalter, Thomas y Liechti, Hannes (eds.), *Seismographic Sounds. Visions of a New World*, Norient, 2015.

Boakye, Jeffrey, *Hold Tight. Black Masculinity, Millennials & the Meaning of*

Grime, Influx Press, 2017.

BRADLEY, Lloyd, *Bass Culture. When Reggae Was King*, Viking, 2000.

BUTLER, Mark J., *Playing with Something that Runs. Technology, Improvisation, and Composition in DJ and Laptop Performance*, Oxford University Press, 2014.

CLAYTON, Jace, *Uproot. Travels in 21st-Century Music and Digital Culture*, Farrar, Strauss and Giroux, 2016.

COLLINS, Hattie y ROSE, Olivia, *This is Grime*, Hodder & Stoughton, 2016.

COSTA, Luis, *¡Bacalao! Historia oral de la música de baile en Valencia, 1980-1995*, Contra, 2016.

DEMERS, Joanna, *Listening Through the Noise. The Aesthetics of Experimental Electronic Music*, Oxford University Press, 2010.

——, *Drone and Apocalypse: An Exhibit Catalog for the End of the World*, Zero Books, 2015.

——, *Anatomy of thought-fiction. CHS Report, April 2214*, Zero Books, 2017.

DENK, Felix y VON THÜLEN, Sven, *Der Klang der Familie. Berlin, Techno und die Wende*, Suhrkamp, 2014 [*Der Klang der Familie. Berlín, el techno y la caída del muro*, Alpha Decay, 2015].

DIPLO, MCCAULEY, SHANE y MAD DECENT, *Blow Your Head (A Diplo Zine). Vol.1: Dancehall*, Picture Box, 2012.

DONLON, Helen, *Shadows Across the Moon. Outlaws, Freaks, Shamans and the Making of Ibiza Clubland*, Jawbone Press, 2017.

FISHER, Mark, *Capitalist realism. Is there no alternative?*, Zero Books, 2009 [*Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?*, Caja Negra, 2016].

——, *Ghosts of my Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, Zero Books, 2013 [*Los fantasmas de mi vida*, Caja Negra, 2018].

FOX, Dan, *Pretenciosity. Why it Matters*, Fitzcarraldo Editions, 2016 [*Pretenciosidad. Por qué es importante*, Alpha Decay, 2017].

GARCÉS, Marina, *Nueva ilustración radical*, Anagrama, 2017.

MATOS, Michaelangelo, *The Underground is Massive. How Electronic Dance Music Conquered America*, Dey Street Books, 2015.

NYMAN, Michael, *Experimental Music. Cage and Beyond*, Cambridge University Press, 1999 (segunda edición) [*Música experimental. De John Cage en adelante*, ConTmpo-Documenta Universitaria, 2006].

PENZ, Thomas Wesley, *128 Beats per Minute. Diplo's Visual Guide to Music, Culture and Everything in Between*, Universe Publishing, 2012.

PHILIPS, Dom, *Superstar DJs Here We Go! The Rise and Fall of the Superstar DJ*, Ebury Press, 2009.

POWER, Ann, *Good Booty. Love and Sex, Black and White, Body and Soul in American Music*, Dey Street Books, 2017.

RAPP, Tobias, *Lost and Sound. Berlin, Techno and the Easyjet Set*, Innervisions, 2010.

REYNOLDS, Simon, *Energy Flash*. A *Journey Through Rave Music and Dance Culture*, Faber & Faber, 2013 (tercera edición) [*Energy Flash. Un viaje a través de la música rave y la cultura de baile*, Contra, 2014].

——, *Retromania. Pop Culture's Addiction to its Own Past*, Faber & Faber, 2011 [*Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado*, Caja Negra, 2012].

——, *Rip it Up and Start Again. Postpunk 1978-1984*, Faber & Faber, 2006 [*Postpunk. Romper todo y empezar de nuevo*, Caja Negra, 2013].

——, *Bring the Noise*, Faber & Faber, 2007 [*Después del rock. Psicodelia, postpunk, electrónica y otras revoluciones inconclusas*, Caja Negra, 2010].

RIVERA, Raquel Z., MARSHALL, Wayne y PACINI HERNÁNDEZ, Deborah (eds.), *Reggaeton*, Duke University Press, 2009.

RUTHERFORD-JOHNSON, Tim, *Music After the Fall. Modern Composition and Culture Since 1989*, University of California Press, 2017.

SARGI, Roni, *Third Coast. OutKast, Timbaland and how Hip-Hop Became a Southern Thing*, Da Capo Press, 2007.

SEABROOK, John, *The Song Machine. How to Make a Hit*, Jonathan Cape, 2015

[*La fábrica de canciones. Cómo se hacen los hits*, Reservoir Books, 2017].

SKINNER, Mike, *The Story of The Streets*, Bantam Press, 2012.

SPERANZA, Graziela, *Cronografías. Arte y ficciones de un tiempo sin tiempo*, Anagrama, 2017.

TANNER, Grafton, *Babbling Corpse. Vaporwave and the Commodification of Ghosts*, Zero Books, 2015.

THACKER, Eugene, *In the Dust of this Planet. Horror of Philosophy, vol. 1*, Zero Book, 2011 [*En el polvo de este planeta. El horror de la filosofía, vol. 1*, Materia Oscura Editorial, 2015].

——, *Cosmic Pesimism*, University of Minnesota Press, 2015 [*Pesimismo cósmico*, Melusina, 2017].

TIMBALAND y CHAMBERS, Veronica, *The Emperor of Sound*, Amistad, 2015.

WESTHOFF, Ben, *Dirty South. OutKast, Lil Wayne, Soulja Boy, and the Southern Rappers who Reinvented Hip-Hop*, Chicago Review Press, 2011.

WITT, Stephen: *How Music Got Free. The End of an Industry, the Turn of the Century, and the Patient Zero of Piracy*, Viking, 2015 [*Cómo dejamos de pagar por la música. El fin de una industria, el cambio de siglo y el paciente cero de la piratería*, Contra, 2016].

2. VIDEOGRAFÍA

BANGALTER, Thomas y DE HOMEN-CHRISTO, Guy Manuel (2006), *Electroma* [ficción]. Francia: Alterian-Daft Arts.

BONTE, Wim (2015), *This was Tomorrow* [documental]. Estados Unidos: Netflix.

BREDOW, Gary (2006), *High Tech Soul. The Creation of Techno Music* [documental]. Estados Unidos: Plexifilm.

CLASSEN, Maja (2006), *Feiern* [documental]. Alemania: HFF.

CUARÓN, Alfonso (2006), *Children of Men* [ficción]. Estados Unidos: Universal

Pictures.

DOWSE, Michael (2004), *It's all Gone Pete Tong* [ficción]. Reino Unido: True West Films.

DRAZEN, Julie (2003), *Rise: Rave Outlaw Disco Donnie* [documental]. Estados Unidos: MVD.

FANTINATO, Robert (2014), *I Dream of Wires* [documental]. Estados Unidos: Monoduo Films.

GAVRAS, Romain, SO-ME y JUSTICE (2008), *A Cross the Universe* [documental]. Francia: Atlantic Records.

GRILL, Amy Lee (2009), *Speaking in Code* [documental]. Estados Unidos: sQuare Productions.

HANSEN-LØVE, Mia (2014), *Eden* [ficción]. Francia: CG Cinéma.

JOSEPH, Max (2015), *We are your Friends* [ficción]. Estados Unidos: Working Title.

KARMAKAR, Romuald (2009), *Villalobos* [documental]. Alemania: Pantera Film.

KROOK, Justin (2016), *I'll Sleep When I'm Dead. The Loud Life of Steve Aoki* [documental]. Estados Unidos: Netflix.

LOUGH, Adam Bhala (2009), *The Carter* [documental]. Estados Unidos: QD3 Entertainment.

LOVELACE, Will y SOUTHERN, Dylan (2012), *Shut Up and Play the Hits* [documental]. Estados Unidos: Pulse Films.

MARTIN-DELPIERRE, Hervé (2015), *Daft Punk Unchained* [documental]. Reino Unido: BBC Worldwide Productions.

SEXTRO, Maren y WICK, Holger (2011), *Slices: Pioneers of Electronic Music — Richie Hawtin* [documental]. Alemania: Sense Music.

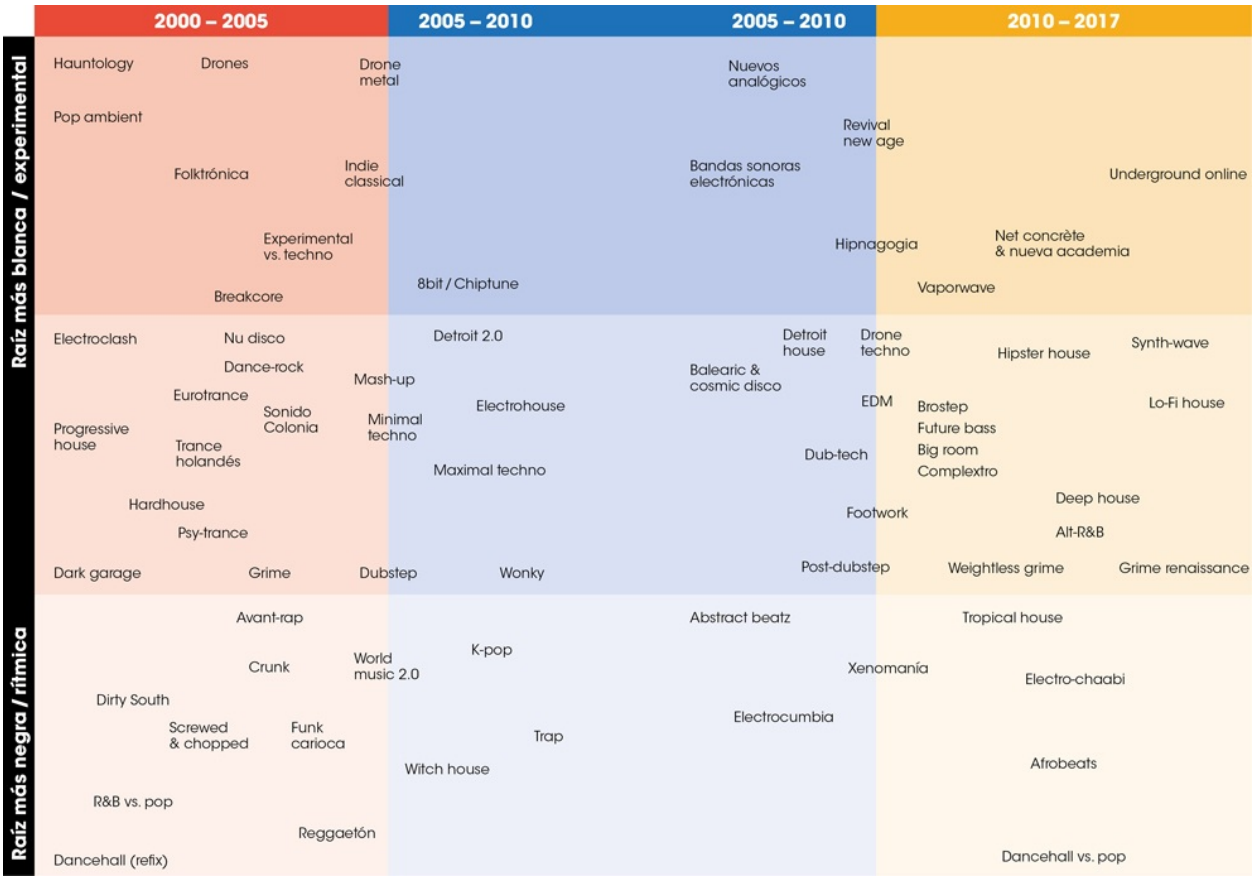
STÖHR, HANNES (2008), *Berlin Calling* [ficción]. Alemania: Sabotage Films.

TURNER, Ben (2006), *Sasha & John Digweed: Delta Heavy* [documental]. Estados Unidos: Ruffell Turner Entertainment.

VAN EYNDT, Peter (2003), *Tiësto in Concert* [documental]. Holanda: Black Hole Recordings.

Mapa de estilos

Este mapa debería servir de brújula si en algún momento te pierdes al situar corrientes y estilos en el tiempo. De izquierda a derecha, el orden es cronológico, desde 2000 a 2017. De arriba abajo, el criterio es estilístico, una transición de la música de raíz más blanca / experimental a la más negra / rítmica.


2000 – 2005
2005 – 2010
2005 – 2010
2010 – 2017
Raíz más blanca / experimental
Raíz más negra / rítmica
Hauntology
Drones
Drone metal
Nuevos analógicos
Pop ambient
Revival new age
Folktrónica
Indie classical
Bandas sonoras electrónicas
Underground online
Experimental vs. techno
Hipnagogia
Net concrète & nueva academia
8bit / Chiptune
Breakcore
Vaporwave
Electroclash
Nu disco
Detroit 2.0
Detroit house
Drone techno
Hipster house
Synth-wave
Dance-rock
Balearic & cosmic disco
Mash-up
Eurotrance
EDM
Brostep
Lo-Fi house
Electrohouse
Sonido Colonia
Minimal techno
Future bass
Progressive house
Trance holandés
Dub-tech
Big room
Complextro
Maximal techno
Deep house
Hardhouse
Footwork
Psy-trance
Alt-R&B
Dark garage
Grime
Dubstep
Wonky
Post-dubstep
Weightless grime
Grime renaissance
Avant-rap
Abstract beatz
Tropical house
K-pop
Crunk
World music 2.0
Xenomanía
Electro-chaabi
Dirty South
Electrocumbia
Screwed & chopped
Funk carioca
Trap
Witch house
Afrobeats
R&B vs. pop
Reggaetón
Dancehall (refix)
Dancehall vs. pop

2000 - 2005

Hauntology Los recuerdos del pasado se infiltran en el sonido como fantasmas: presencias espectrales que nos persiguen, creando la sensación de que el ayer no solo no desaparece, sino que alumbra caminos posibles desechados tiempo atrás. Un ejercicio de memoria nebulosa, una anti ciencia ficción desoladora.

- **The Caretaker**
- **Boards of Canada**

Pop ambient Etiqueta patentada por el sello Kompakt que actualiza el viejo ambient flotante y voluminoso de la década de los noventa, una respuesta relajante a la música de baile con fuerte presencia de melodías sumergidas en el fondo de un grueso colchón de capas de texturas que rozan lo celestial.

- **Gas**
- **Dettinger**

Folktrónica Evolución de la IDM de finales de los noventa, y de la indietrónica que surgió de esa misma corriente, que toma el folk como punto de referencia: abunda en sonidos de la naturaleza, samples de instrumentos acústicos y, sobre todo, en una intención pastoral, la de creación de espacios amenos y agradables.

- **Four Tet**

Drones Un dron puede definirse como un zumbido: un sonido constante que prolonga hasta el infinito la duración de una sola nota y sus modulaciones. Es la unidad básica de significado de la música minimalista, y por sí misma funciona como pilar de un género que busca la escucha atenta y obsesiva.

- **ELEH**
- **Alessandro Cortini**

Drone metal El heavy metal de raíz experimental de principios de la década de 2000, sobre todo el que parte de subgéneros como el doom y el black, comenzó a trabajar con zumbidos, ambientes intoxicados y una sensación de opresión cavernosa, adoptando el lenguaje del dron como base de su estética. La experiencia es una mezcla entre abandono hipnótico y exploración de los abismos más oscuros.

- **Sunn O)))**
- **Earth**

Experimental vs. techno Muchos de los artistas fundamentales de la escena experimental post-digital de la década de los noventa regresaron a sus raíces en el techno, el ambient y otras corrientes menos duras con el cambio de siglo, lo que provocó una interesante colisión entre técnicas de producción difíciles y resultados de consumo fácil para el público que acude a los clubes de baile.

- **Byetone**
- **DJ Sprinkles**

Breakcore La evolución sucia del glitchcore: una corriente alternativa de la IDM gamberra y de la cultura rave con raíces en el movimiento crustie que

combina un programa político anticapitalista con una manera caótica y alterada de entender la música de baile. Sus herramientas principales son el sampler y el laptop, y su unidad rítmica preferida es el ritmo roto para crear distorsión y velocidad.

- **DJ Donna Summer**
- **Venetian Snares**

Indie-classical A principios de los 2000 comenzó a emerger una generación de compositores que, educados en la música clásica y el minimalismo, sentían una atracción por el ambient, la IDM, el indie-pop e incluso el tech-no, propiciando un encuentro estético entre estos dos mundos, en el fondo tan cercanos.

- **Max Richter**
- **Jóhann Jóhannsson**

Electroclash El primer síntoma de éxito del regreso del pop sintético de los ochenta en forma de revival. Desde ciudades tan dispares como Munich, Nueva York o Montreal empezaron a surgir productores y DJs obsesionados con el synth-pop, el italo y el Hi-NRG, géneros que homenajeaban con descaro cercano al punk y con cierto ánimo canalla.

- **Fischerspooner**
- **Miss Kittin & The Hacker**

Nu disco Si el electroclash suspiraba por el retorno del primer synth-pop, el nu disco en Nueva York comenzó a urdir el regreso nostálgico del gran tesoro de la música disco en todas sus etapas: desde las producciones orquestales de los

setenta hasta las variaciones electrónicas. El límite de su nostalgia era el nacimiento del house.

- **Metro Area**
- **Daniel Wang**

Dance-rock Ante el empuje de la cultura de club, y a raíz de la explosión nostálgica de la música disco y el post-punk, varias bandas indies de principios de siglo comenzaron a tender puentes de unión entre la tradición rock y la nueva música de club. El resultado ayudó a unir para siempre a los públicos del indie y la música de baile.

- **LCD Soundsystem**
- **!!!**

Progressive House En el comienzo de siglo, el primer house progresivo inglés se había convertido en el principal género de club para el público medio, un tipo de sonido ampuloso, limpio y tendente a crear estados eufóricos que, con sucesivas transformaciones, marcaría el camino de la música de baile de masas de años posteriores.

- **Sasha**
- **John Digweed**

Eurotrance El trance centroeuropeo en su versión más chusca y comercial: melodías de guardería insertadas en bases rítmicas de trote cochinero que tuvieron una amplísima aceptación gracias en gran parte a su infiltración en anuncios de televisión, pubs de localidades costeras y programas de videoclips. La cantante suele ser una señora muy despampanante.

- **Alice Deejay**
- **Lasgo**

Trance holandés A principios de siglo, los DJs holandeses tomaron al asalto el reino del trance, la escena más poderosa del panorama de la música rave en Europa, y lo hicieron maximizando el efecto eufórico y la conexión emocional con el público gracias a melodías facilonas y un juego de efectos tan primarios como eficaces.

- **Tiësto**
- **Armin van Buuren**

Hardhouse Una variante del trance y el house progresivo que tuvo lugar en Italia, y que durante varios meses causó sensación en la escena europea de clubbing masivo. Partía de los mismos principios que aquellos géneros próximos —gimmicks eufóricos, melodías de tres notas—, pero con una base rítmica que parecía house con anabolizantes.

- **Mauro Piccoto**

Psy-trance Como su nombre indica, trance psicodélico, el subgénero heredero de manera natural del viejo estilo de los noventa conocido como Goa trance. La música asciende en arpegios furiosos y veloces, y el resultado de una noche entera con esta música es el rapto místico. Es muy popular en Israel.

- **Infected Mushroom**

Dark garage El lado oscuro del 2step británico del cambio de siglo: poco a

poco, van desapareciendo las voces dulces sampleadas de los discos de R&B y en su lugar se refuerzan las líneas de bajos, que empiezan a adquirir un grosor considerable y un tinte más oscuro. Con el tiempo, de aquí surgirán dos subgéneros mayores: el grime y el dubstep.

- **Oris Jay**
- **El-B**

Grime En cierto momento, el dark garage empezó a incorporar voces de raperos sobre la mezcla. A medida que las bases se volvían más secas y primarias —también por influencia del dancehall—, el grime se consolidó como una cultura urbana en Londres que tomaba elementos del rave y el hip hop.

- **Wiley**
- **Dizzee Rascal**

Dubstep Un refinamiento y simplificación del dark garage: el principal rasgo estético del dubstep es el latido del bajo, una pulsación fuerte alrededor de la cual se genera una sensación de espacio en la que se pueden disponer samples y efectos cercanos al techno, al house, al dancehall o al drum'n'bass.

- **Burial**
- **Skream**

Sonido Colonia En pleno furor por el minimal techno en Europa, en la ciudad alemana de Colonia —y alrededor del sello Kompakt— se dio forma a una variante local en la que el diseño de los ritmos era más trotón —creando subgéneros como el schaffel—, con un gusto particular por las melodías y una influencia importante de la polka y el glam-rock, más que de Detroit.

- **Superpitcher**
- **Michael Mayer**

Mash-up La unión de dos o más piezas distintas, enteras o solo en parte, para crear una nueva composición. No es un remix ni un sampleo, sino la asimilación rítmica y armónica de músicas preexistentes que encajan entre sí —por ejemplo, una melodía montada sobre la base instrumental de otra canción—. El apropiacionismo de antes, en su mayor expresión popular.

- **Danger Mouse**
- **Richard X**

Minimal techno La evolución del techno experimental de finales de los noventa, decorado con clicks, glitches y otros adornos digitales, en el comienzo del siglo: su naturaleza no es tanto la repetición y la escasez de sonidos, como en el primer sonido minimal de Detroit, sino el uso creativo de los softwares para renovar la paleta de texturas del techno.

- **Ricardo Vilallobos**
- **Richie Hawtin**

Dancehall (refix) Aunque nació a principios de los ochenta, el dancehall regresó como una fuerza principal de la música popular con el cambio de siglo. Se compusieron nuevos riddims que se han convertido en el origen del contagio y el progreso de una miríada de géneros posteriores, del reggaetón al nuevo pop de masas.

- **Lenky**

Dirty south La primera generación popular del hip hop del sur de Estados Unidos. Aunque el contenido lírico suele ser festivo y gangsta, hay una novedad en la producción de bases con respecto a Nueva York y Los Ángeles: los beats suelen ser sintéticos, sin samples del pasado, inspirados en el quiebro rítmico del electro, el R&B y el dancehall.

- **Ludacris**
- **Nelly**

R&B vs. pop Gracias a productores como The Neptunes o Timbaland, el R&B se afianzó como una poderosa factoría de éxitos para el mercado del pop de masas. Rápidamente, ese sonido se convirtió en la plantilla para diseñar, también, las canciones superventas no solo de las artistas del pop negro, sino de cualquier aspirante a estrella adolescente.

- **Timbaland**
- **Max Martin**

Screwed & chopped Una peculiar técnica de producción del hip hop sureño que consiste en decelerar el beat y la parte vocal, de modo que parece que el tema musical está creado bajo los efectos de una droga que ralentiza el funcionamiento del cuerpo, como la codeína. El efecto sonoro es el de escuchar sonidos que se arrastran y se estiran al límite.

- **DJ Screw**

Avant-rap Bajo la influencia de la IDM y otras corrientes musicales de vanguardia, una facción del hip hop underground de principios de siglo aspiró a crear un lenguaje mucho más experimental y complejo, con referencias a la

ciencia ficción y basado en un diseño sonoro exclusivamente electrónico, intentando desvincularse de la tradición callejera, pandillera y criminal del rap.

- **Antipop Consortium**
- **Anticon**

Crunk El crunk fue el primer subgénero fiestero y reconocible del dirty south: bases electrónicas gruesas, como una versión musculada de un riddim jamaicano, sobre las que no se suele rapear, sino que se grita como si el vocalista fuera un troglodita con defectos de habla. Es el equivalente al punk en el rap sureño: música dura, rápida y que golpea.

- **Lil Jon**
- **BoneCrusher**

Funk carioca Una deformación del ritmo roto del electro, mezclado con variedades rítmicas brasileñas —fundamentalmente la samba— que empezó a fraguarse en las favelas de Río de Janeiro durante la década de los noventa, y que saltó a la escena global a principios del siglo XX.

- **DJ Marlboro**

Reggaetón En su origen, una variedad del dancehall jamaicano en español elaborada desde los años noventa en Panamá y Puerto Rico. Desde principios de siglo también existe el reggaetón latino, que es la variante pop de una deformación rítmica del riddim Dem Bow con melodías sencillas y un alcance comercial incomparable en el mercado internacional.

- **Luny Tunes**
- **DJ Playero**

2005 - 2010

World music 2.0 No es una escena, sino un concepto que explica la transición de lo que se conoce como world music al paradigma digital y a los nuevos medios de producción y canales de intercambio de ideas que aparecen junto con internet, de modo que se forma una intensa red de comunicación entre África, Sudamérica, Europa y Estados Unidos.

- **Diplo**
- **DJ /rupture**

8bit / Chiptune Escena que imita el sonido necesariamente simple y de muy baja fidelidad de la primera música compuesta para videojuegos en la década de los ochenta. Aunque hayan crecido las prestaciones de los samplers y los ordenadores, el chiptune no renuncia a crear melodías con textura chillona y precaria, a imitación de la banda sonora de Pacman.

- **Quarta330**

Nuevos analógicos Ante la tiranía de los medios de producción digitales, una facción de artistas empezó a rescatar las viejas máquinas analógicas, principalmente los sintetizadores de los setenta, aparatos abandonados pero ricos en timbres, que propiciaron un regreso de la estética de las viejas corrientes de los orígenes de la música electrónica.

- **Delia Gonzalez & Gavin Russom**
- **Emeralds**

Bandas sonoras electrónicas Aunque la relación entre el cine y la música

electrónica es lejana en el tiempo, en los últimos años se ha intensificado el vínculo entre ambos lenguajes. Cada vez más abundan las bandas sonoras estrictamente electrónicas en series de televisión y grandes producciones de Hollywood, amenazando de paso al lenguaje orquestal.

- **Cliff Martinez**
- **Hans Zimmer**

Revival new age El regreso de los aparatos analógicos, además de despertar viejos estilos como la música planeadora o la composición de drones, trajo consigo una reivindicación de la primera música new age, sobre todo la que tenía más puntos de conexión con el ambient más solemne y respetable de la década de los setenta.

- **Dolphins Into the Future**

Hipnagogia Se conoce como hipnagogia ese estado del sueño en el que, aunque no estamos dormidos todavía, tampoco estamos conscientes. Es un momento liminal en el que la sensación de la realidad es borrosa, y eso se traduce en sonidos oníricos y estados de conciencia inestables. Una forma psicodélica de música planeadora, pop y new age en el nuevo siglo.

- **James Ferraro**
- **Oneohtrix Point Never**

Detroit 2.0 Aunque el techno evolucionó rápidamente en sus primeros años de vida, a principios de siglo se hizo fuerte una facción de productores, sellos, tiendas y fans del sonido original que lo que apreciaban del tech-no era su elegancia y su textura sintética. Más que un revival, es un movimiento de

conservación de la escena techno «verdadera».

- **Redshape**
- **Newworldaquarium**

Electrohouse La desviación comercial del minimal techno, gracias a su conexión con el electroclash y el house progresivo de principios de la década de 2000. Es un tipo de house digital y a la vez minimalista, capaz de funcionar en los clubes underground, pero también en contextos masivos como las raves de EDM y las discotecas de Ibiza.

- **Booka Shade**
- **Tiga**

Maximal techno Se distingue del electrohouse en que su afán comercial no es tan evidente ni desesperado. Básicamente, se dio en un momento en el que el minimal techno europeo empezó a pecar de repetitivo y aburrido, de modo que buscó la fórmula para construir un sonido más fuerte y de respuesta inmediata.

- **Alter Ego**
- **Rex the Dog**

Wonky En inglés, wonky significa «averiado», como un aparato que funciona de manera incorrecta. En el dubstep y la IDM, wonky designa aquellas producciones que avanzan sin orden, con interrupciones en el ritmo, creando una sensación de base rota y melodías fragmentadas.

- **Joker**
- **Rustie**

Balearic & cosmic disco Una variedad muy particular del revival disco surgida en los países escandinavos, que a la vez que miraba hacia el pasado se obsesionaba también con el espacio exterior y las corrientes electrónicas del eurodisco y el italo. Esa mirada romántica al cosmos se traducía también en texturas paradisíacas, como si Ibiza, en vez de un destino de verano, hubiera sido un puerto espacial en otra galaxia.

- **Lindstrøm**
- **Axel Boman**

Detroit house En Europa, muchos productores exigieron conservar el techno de Detroit como un objeto de museo, intocable. Pero, en Detroit, los artistas de la siguiente generación lo que quisieron fue conservar el aspecto emocional y soul de la música de su ciudad, poniéndola de nuevo en contacto con el deep house, el jazz y otros sonidos de genuina raíz negra.

- **Omar-S**
- **Theo Parrish**

EDM Acrónimo de electronic dance music, la denominación en Estados Unidos de la corriente más accesible y fronteriza con el pop de la música de baile, que a principios de la década de 2010 cuajó en una renovación de la cultura rave al estilo de una superproducción de Hollywood, espectacular y masiva.

- **Swedish House Mafia**
- **Steve Aoki**

Dub-tech O techno-dub, o dub-techno: en definitiva, la evolución de la mezcla entre la pulsión rítmica jamaicana y el techno espacioso patentada por Basic

Channel a principios de los noventa, y que progresó en adelante con leves giros estéticos, a veces con conexiones con el house y a veces en un estado de puro letargo atmosférico.

- **Echospace**
- **bvdub**

Post-dubstep A finales de la década de 2000, el dubstep empezó a evolucionar por caminos diversos: se acercó al pop, a los ritmos africanos, al techno, al house, y en estas desviaciones cada vez más flexibles cambió su naturaleza y su paleta de texturas y posibilidades. El post-dubstep no es un género, sino un espacio de cambio y evolución.

- **Shackleton**
- **Mount Kimbie**

K-pop Es la industria del pop comercial en Corea del Sur, un espacio geográfico en el que el pop anglosajón lo tiene difícil para competir contra productos locales diseñados para satisfacer el gusto de una masa de población millonaria. Es un pop artificioso, espectacular, reciclable y que poco a poco ha logrado alcance global. Su equivalente en Japón es el J-pop.

- **PSY**

Trap En el mapa de estilos del dirty south, es la variedad del hip hop en el siglo XXI que trata sobre la delincuencia callejera, las aventuras en la cárcel y la venta de droga en las esquinas, historias de armas y trapicheos sobre una base rítmica sincopada producida, sobre todo, con la antigua caja de ritmos TR-808 de Roland.

- **Gucci Mane**
- **Future**

Abstract beatz El hip hop abstracto de los noventa, al entrar sucesivamente en contacto con géneros como la IDM, el R&B y el dubstep, empieza a experimentar con nuevas texturas y formas rítmicas hasta alcanzar un estado psicodélico y viajero. Esta nueva paleta de beats es altamente flexible, y también se integra con trap, house, EDM y lo que haga falta.

- **Flying Lotus**
- **Hudson Mohawke**

Electrocumbia La música tradicional por excelencia en Sudamérica atravesó su fase electrónica en el comienzo del siglo XXI: las típicas baladas con acordeón asumieron la textura digital y el ritmo se impregnó de latidos de dub, dancehall y house. Al subgénero de la cumbia digital también se lo conoce como «cumbia sonidera» o «rebajada».

- **El Remolón**
- **El Hijo de la Cumbia**

Xenomanía El auge de la música electrónica en el tercer mundo trajo consigo un efecto rebote: muchos artistas instalados en Estados Unidos y Europa empezaron a trabajar con músicos de otros países lejanos, y se inspiraron en armonías y tradiciones no occidentales para implementar su discurso y darle un toque viajero o exótico. El equivalente en música electrónica al turismo selectivo.

- **Fatima Al Qadiri**

- **Onra**

Witch house Una peculiar y algo efímera combinación entre ambient líquido, electro, indie-pop, imaginería del lado oscuro —satanismo, brujería y ocultismos varios— y la técnica de producción screwed & chopped, con la que se consigue un efecto de ralentización que simula un estado de catatonia, narcolepsia o algo similar.

- **Salem**

2010 - 2017

Vaporwave La hipnagogia es, fundamentalmente, una ensoñación a partir de la música pop y electrónica de los años ochenta. El vaporwave profundiza en esa línea, pero destacando la sensación de futuro traicionado que prometía la utopía tecnológica de aquel tiempo, creando una música artificiosa que es, en su cualidad ensoñadora, como el preámbulo a una pesadilla.

- **Vektroid**

Net concrète & nueva academia Algunas corrientes del sonido académico, como la música concreta o la composición algorítmica, reaparecieron a principios del siglo XXI en un marco nuevo: con la cultura de club en el transfondo, y con internet como gran medio de difusión y diálogo entre artistas y públicos. Complejo y accesible a la vez, el net concrète es el sonido que late en el fondo de la red.

- **Holly Herndon**
- **Rashad Becker**

Underground online Es el espacio de desarrollo para una nueva generación de productores electrónicos que tienen en internet su medio de maduración y promoción: la música flota en un inmenso océano digital, lejos de la industria discográfica tradicional, gracias al trueque de ficheros digitales y plataformas como YouTube o Bandcamp.

- **PC Music**

Drone techno El hard techno más pétreo y monolítico encontró una vía de renovación en los zumbidos amenazantes de la música industrial y el metal, pero sin incrementar el recuento de bpms: música de textura metálica y cenicienta, que aplasta todo a su paso con un tempo suave, pero con una intención desoladora y apocalíptica. El sonido de la crisis de Occidente.

- **Vatican Shadow**
- **Kerridge**

Hipster house En el comienzo de siglo, la música electrónica de baile empezó a infiltrarse de manera definitiva en ambientes en los que antes no había penetrado, y muchos artistas antes dedicados al indie-rock o al post-hardcore se entusiasmaron con los beats elásticos del house y crearon música de club intuitiva y desastrada.

- **Ital**
- **Octo Octa**

Brostep En el contexto de la escena EDM, el brostep es el subgénero que refuerza y exagera los elementos estéticos del dubstep: como si el sonido inglés de principios de siglo estuviera envuelto en la energía del punk y el heavy metal.

Su recurso estético característico es el drop, una explosión masiva de la línea de bajo que provoca un estado de euforia colectiva.

- **Skrillex**
- **Knife Party**

Future bass La intersección entre la estética extremadamente digital de la EDM y las corrientes bass sostenidas sobre líneas de subgraves monumentales y sólidas: algo así como trap, dubstep, hip hop y otros ritmos rotos pero con la pegada mastodóntica y la textura brillante de neón del trance.

- **Marshmello**

Big room Dentro de la escena EDM, es la etiqueta que designa todos aquellos estilos que suenan en la sala principal de los grandes clubes o en el escenario con más capacidad de los festivales: el house progresivo, el trance y el hardcore de siempre, pero con un giro estético propio, caracterizado por el alto nivel de decibelios y una textura relampagueante.

- **deadmau5**
- **Cedric Gervais**

Complextro La EDM es un cajón inagotable de microgéneros, y el complextro es un asunto tan particular, y a la vez tan popular, como el brostep. Como dice su nombre, es un electro «complejo», o lo que es lo mismo: la evolución cada vez más destellante y pulida del electrohouse de sellos como el francés Ed Banger, pero más duro y atropellado.

- **Steven Porter**

Footwork El último gran acontecimiento musical surgido en Chicago es una evolución del ghetto house de los años noventa, un tipo de house sucio, veloz y sexual que, al desprenderse de su carga soez, se quedó en un esqueleto rítmico intrincado y retorcido. También llamado «juke», el footwork es literalmente música para los pies, pero también busca vías experimentales.

- **DJ Rashad**
- **Jlin**

Weightless grime Weightless significa ligero, sin peso, y es el tipo de grime de comienzos de la década de 2010 en el que han desaparecido las voces pero ha quedado el armazón rítmico minimalista, reducido a una caja y un bajo pulsante. En el espacio libre que deja la voz, y tras bajar de revoluciones, se producen acontecimientos inesperados.

- **Sky H1**
- **Mr. Mitch**

Grime rennaisance Tras el auge del dubstep, el grime quedó desplazado lejos del foco principal de la escena hardcore inglesa, y durante varios años permaneció relativamente olvidado para regresar con fuerza renovada a mediados de la década de 2010, conectando con una nueva generación que ha convertido el grime en fenómeno pop.

- **Stormzy**
- **Novelist**

Deep house Conviene no confundirlo con el deep house de los noventa: este fenómeno comercial de mediados de la década de 2010 es una actualización del

viejo house delicado, pero tras un lavado de cara a base de texturas de electrohouse, EDM y post-dubstep. De manera inesperada, alcanzó la cima del éxito clubber en Ibiza y medio mundo.

- **Disclosure**
- **Maceo Plex**

Alt-R&B Es la desviación indie y experimental (o de regreso a los orígenes aventureros) del R&B a principios de la década de 2010, cuando el R&B de siempre parecía haber entrado en un camino demasiado obvio y comercial en el aspecto creativo. Un regreso al origen, pero con préstamos del dubstep, el deep house y otros géneros recién llegados.

- **fka twigs**
- **The Weeknd**

Lo-fi house En el contexto del underground online, el lo-fi house es un tipo de house casero, producido con medios escasos y programas poco profesionales, pero que alcanza una atención desmesurada en diferentes plataformas de internet gracias a la entrada en el circuito de una generación joven cuyo primer contacto con el house se produce con esta música.

- **Ross From Friends**
- **DJ Seinfeld**

Synth-wave Corriente que incluye la minimal wave, la línea oscura, doméstica y subterránea del pop sintético de los años ochenta —objeto de un proceso de recuperación arqueológica— y las imitaciones creadas en la actualidad a partir de un sonido muy pulido que ha encontrado su espacio como relevo del

electroclash y en bandas sonoras de televisión y videojuegos.

- **Veronica Vasicka**
- **Kyle Dixon & Michael Stein**

Tropical house Una de las conexiones más fértiles entre los ritmos electrónicos surgidos en Sudamérica y el Caribe y la escena comercial estadounidense, representada por escenas como el trap, la EDM y la influencia del dancehall jamaicano. Es un house con sonidos que recuerdan a playas, humedad ambiental y un verano idealizado.

- **Malvea**
- **South Rakkas Crew**

Electro-chaabi La etiqueta que mejor engloba el conjunto de músicas electrónicas que se producen en los países de religión mayoritaria musulmana, tanto en el Magreb como en otras culturas árabes. El electro-chaabi nació principalmente en Egipto, pero su onda expansiva se extiende de punta a punta del norte de África, y llega hasta Francia.

- **DJ Figo**
- **Acid Arab**

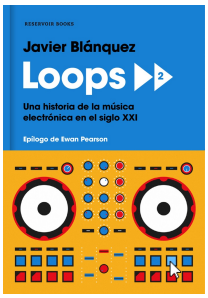
Afrobeats El conjunto de subgéneros de la música africana en la sección central del continente, al sur del Sáhara y al norte de Sudáfrica. Los afrobeats dominan la escena urbana en Angola y Ghana, pero también se produce en países de Europa donde hay comunidades de origen africano, ya sean inmigrantes o de primera generación nacidas en el lugar.

- **MHD**

Dancehall vs. pop Si el pop comercial de principios de siglo tomó influencias del R&B para renovar su fórmula de éxito planetario, más de una década después el patrón de comparación e imitación es el dancehall en su versión más digital y futurista; los riddims no solo sirven para disparar el habla raggamuffin', sino para engarzar las melodías más pegadizas.

- **Rihanna**
- **Major Lazer**

Una historia intensa y apasionada sobre el último siglo de un género musical que hipnotiza a multitudes: la música electrónica.



Loops 2 retoma la historia de la música electrónica donde la dejó el primer volumen, una obra canónica para los amantes del género. Desde 2002 hasta la actualidad, el periodista Javier Blánquez cubre la transformación de un estilo musical que en los últimos quince años ha dejado de ser minoritario para formar parte del relato cultural del siglo XXI. Todo ha evolucionado a un ritmo frenético: los hábitos de consumo han cambiado *raves* por festivales y clubes por teléfonos móviles, la técnica ofrece más opciones que nunca, la aparición de nuevas corrientes es constante y la electrónica ha colonizado prácticamente todos los géneros a su alrededor.

Esta obra nace de un trabajo meticuloso y entusiasmado que plantea un sinfín de preguntas que apelarán a aficionados y neófitos por igual: ¿es el reggaetón música electrónica? ¿Lo es el último disco de Madonna con referencias veladas al éxtasis? ¿Va por libre el hip hop? ¿Y el rock, se puede bailar? Y, en el centro del debate: ¿cuál es la verdadera identidad de este género en pleno siglo XXI? ¿Realmente lo hemos visto todo?

Javier Blánquez (Barcelona, 1975) se dedica desde hace dos décadas al periodismo cultural, y en los últimos años también a la edición y la docencia. Actualmente imparte clases de historia de la música moderna en la escuela Eumes de Gerona y es colaborador del diario *El Mundo*, donde escribe artículos, entrevistas y críticas de espectáculos —desde ópera a conciertos pop—, actividades que también desempeña en publicaciones como *Time Out Barcelona*, *Primera Línea*, *Beatburguer*, *Rockdelux* y allí donde se le reclame, siempre que haya tiempo. Ha coordinado dos libros colectivos para Reservoir Books: *Loops. Una historia de la música electrónica* (2002 y 2018), junto a Omar León, y *Teen Spirit. De viaje por el pop independiente* (2004), junto a Juan Manuel Freire. Su interés por la música clásica, simultáneo a su afición por la música electrónica, le llevó a escribir un breve ensayo para Capitán Swing en 2014, *Una invasión silenciosa. Cómo los autodidactas del pop han conquistado el espacio de la música clásica*.

Edición en formato digital: mayo de 2018

© 2018, Javier Blánquez
© 2018, Ewan Pearson, por el epílogo
© 2018, Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.
Travessera de Gràcia, 47-49. 08021 Barcelona
© 2018, David Fernández Jiménez, por la traducción del epílogo

Diseño de portada: Penguin Random House Grupo Editorial
Fotografía de portada: Gabriel Morales

Penguin Random House Grupo Editorial apoya la protección del *copyright.* El *copyright* estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Gracias por comprar una edición autorizada de este libro y por respetar las leyes del *copyright* al no reproducir ni distribuir ninguna parte de esta obra por ningún medio sin permiso. Al hacerlo está respaldando a los autores y permitiendo que PRHGE continúe publicando libros para todos los lectores. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, http://www.cedro.org) si necesita reproducir algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-17125-77-6

Composición digital: M.I. Maquetación, S.L.

www.megustaleer.com

Penguin Random House Grupo Editorial

[1] Traducción de David Fernández.

[2] Platón, *La repúblic*a, 424b-c, Ediciones Akal, 2008.

[3] John Carey, Introducción de *The Faber Book of Utopias*, XI-XXVI.

[4] Esta idea se basa en parte en el guion de una charla que Jeremy Gilbert y yo dimos en el festival SOS 4.8 de Murcia en 2011 (y son más sus palabras que las mías).

[5] Entrevista a David Mancuso, fundador de The Loft. http://daily.redbullmusicacademy.com/2016/06/david-mancuso-interview

[6] Richard Dyer, «In Defence of Disco», 1979.

[7] Willie Crichton, del Bar M, citado en Bill Brewster, «In Search of Balearic».

[8] Las excepciones británicas notables y recientes que se me ocurren son Optimo, cuyo Optimo20 Festival de 2017 donó una parte de sus beneficios a la Coalición por la Igualdad Racial y los Derechos de Glasgow, y a varios bancos de alimentos; y Andrew Weatherall, que actuó en una fiesta benéfica para el banco de alimentos Eat or Heat en East London en enero de 2018.

[9] Daniel Avery entrevistado en *Mixmag*, febrero de 2018. http://mixmag.net/feature/techno-auteur-daniel-avery

[10] Artículo sobre la resurgencia del «hazlo tú mismo» y la política social en la cultura dance del Reino Unido. http://www.vice.com/en_uk/article/ne4pmd/techno-could-help-make-britain-a-communist-utopia

Índice

Loops 2

Nota del autor

Prólogo. En todas partes, al final del tiempo: las transformaciones de la música electrónica en el siglo XXI

1. Antes de amanecer: house progresivo, trance y el renacer del súper DJ

2. Humanos, pese a todo: electroclash, dance-rock, revival disco y la exhumación de la década de los ochenta

3. No te olvides de volver a casa: la expansión digital del techno, de la revolución microscópica del minimal a la conquista de Ibiza

4. Guerreros del dub: el continuum rave en Gran Bretaña, grime, dubstep y la cristalización de un nuevo paradigma rítmico

5. Cibernética del gueto: R&B, dirty south, trap y la revolución digital en el hip hop

6. El ritmo eterno: la segunda generación del techno inteligente, del revival de Detroit a la diversificación de la IDM

7. Futuros traicionados: hauntology, vaporwave, nuevos analógicos y otras músicas perseguidas por sus recuerdos

8. Repetición y sentido: escultores de ambientes, guerrilleros del ruido, nuevos contemporáneos y otras escenas experimentales

9. Gueto global: mutaciones de la música electrónica en la periferia de Occidente y la proliferación de escenas locales
10. Demonios de neón: la escena EDM, entre la resurrección de la cultura rave y la sumisión al mercado del pop
11. Senderos que se bifurcan: irradiaciones del dubstep en el house y el R&B, y la definición de una nueva cultura de club mayoritaria
12. El underground es enorme: últimos movimientos en el techno, el noise y otras corrientes abstractas
Epílogo. Postales desde el «no lugar»: sueños utópicos de la música de baile, por Ewan Pearson
Discografía seleccionada
Bibliografía y videografía
Mapa de estilos

Sobre este libro
Sobre Javier Blánquez
Créditos
Notas